PC-AMIGA-C64-SEGA-NINTENDO-SONY-3DO

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VII. évfolyam, 6. szám, 1996. június



Settlers 2
Megarace 2
Panzer Dragoon 2

FORMABONTÁS!

A szabályok arra születtek, hogy áthágják őket!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1996. JÚNIUS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

MD KÍNÁLAT:
MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad . . . . .HÍVJ!

SNES KÍNÁLAT:
SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad . . . . .HÍVJ!

GAME GEAR KÍNÁLAT:
GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék . .HÍVJ !

GAME BOY KÍNÁLAT:
GAME BOY BASIC SET: GB alapgép játék nélkül . . . .HÍVJ!

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:
MS ALAP SET: MS alapgép+2 játék+1control pad . . .HÍVJ!

SEGA SATURN KÍNÁLAT:
SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD 69999.-

SONY PSX KÍNÁLAT: SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD 69999.-

PSX és SEGA SATURN játékokról és az áraikról információkat a 11-26-415-ös telefonszámon kérhetsz.

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER . 1499.-
GAME BOY tölthető elem 1999.-
MD ACTION REPLAY V2.0 . . . . . . 9999.-
MD HI-FI KÁBEL 1999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK. . . . 7999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos) 2499.-
MD JOY - SG6 (6 gombos) 3499.-
MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos) 2999.-
MD SCART KÁBEL 1999.-
MS JOY - CONTROL PAD. 1999.-
NES ACTION REPLAY. 5999.-
PSX ARCADE STICK. 9999.-
PSX CONTROL PAD - CONTROL STATION 4999.-
PSX CONTROL PAD - P100. . . . . . . 5999.-
PSX CONTROL PAD - STATION MASTER. 5999.-
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel. . . . 1999.-
PSX memória kártya 6999.-







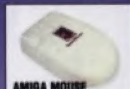
PSX összekötő kábel. 7999.-
SATURN CONTROL PAD - TERMINATOR 4999.-
SATURN CONTROL PAD - VOYAGER 4999.-
SATURN JOY hosszabító kábel . . 1999.-
SATURN NTSC adapter. 7999.-
SEGA Master System - Game Gear KONVERTER 3999.-
SEGA MEGA CD ADAPTER 7999.-
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER 3999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0. . . . . . 9999.-
SNES CONTROL PAD 3499.-
SNES JOY - ACTION PAD 2999.-
SNES JOY - SPRINT PAD 2999.-
SNES SCART KÁBEL 1999.-
SUPER GAME BOY 9999.-





SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL 999.-
AMIGA MOUSE 3999.-
CD32 JOYPAD 3999.-
COMMODORE FOOT PEDAL (pedál) 2999.-
COMMODORE JOY - ACTION CONTROL Pad 2999.-
COMMODORE JOY - Competition PRO 5000 . . . . .2999.-
COMMODORE JOY - CRUISER TURBO 2999.-
COMMODORE JOY - QJ II TURBO .1999.-



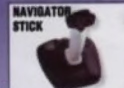




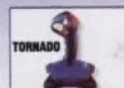


DISK BOX - 30 db CD lemeznek . .2999.-
PC JOY - COMPETITION PRO 3999.-
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD . 2999.-
PC JOY - EDGE II 2999.-
PC JOY - FX 2000 . . . . .2999.-
PC JOY - HAWK+ 2999.-
PC JOY - NAVIGATOR STICK 6999.-
PC JOY - PC100 CONTROL PAD . 3999.-
PC JOY - POWER PAD 3999.-
PC JOY - SPRINT PAD 4999.-
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS 29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2 . . . . .34999.-
PC JOY - THRUSTMASTER RCS .29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER TQS .29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION 7999-
PC JOY - TORNADO 2999.-
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD 6999.-









STREET FIGHTER II™

KULCSTARTÓK

Továbbra is kapható a nyolc alapfigura, darabonként mindössze **199 Ft**-ért!



SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
PC GAMES 1599.-
PC FORMAT 1599.-
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
EDGE 999.-
KONZOL:
3DO MAGAZINE (3DO) + CD 1599.-
C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
TOTAL (NINTENDO) 999.-
TOTAL PLAYSTATION HÍVJ!
SEGA SATURN OFFICIAL (SATURN) + CD 1999.-
PSX OFFICIAL (PSX) + CD 1999.-

Gyűjteményem számára vásárolok vagy az 576 KByte-ban hirdetett játékprogramokat adok: papírrégiségekért, részvényekért, kéziratokért, értékesebb könyvekért.
Tel.: 129-5303 (munkanapokon 9-14-ig)
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

AZ 576 KBYTE VISSZAMENŐLEG IS MEGVÁSÁROLHATÓ!!!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-
91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-
92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-	92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-	94/10 218,-	94/11 218,-
94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-	95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-	96/2 318,-	96/3 318,-	96/4 318,-	96/5 318,-			

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "RÉGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az újság címén.

VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEMBŐL!

tarta

VII. ÉVFOLYAM,

ISMERTETŐ

LEÍRÁS

MIEGYMÁS

ABC INDEX

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/6-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hirker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.

IDŐZAVAR!

A '80-as évek sztárja, a Commando új köntösben. Idei "ruhakölteményét" a legmodernebb anyagokból szabták.

TIME COMMANDO..12-13









MASZKRA FEL!

A poénpetárda ipar fő részvényesének, a viccvirsli termelés első számú emberének filmadaptációja konzolon hódít.

MASK....33





SÁRKÁNYEREGETÉS!

A Sega Saturn erődemonstrátora megint jelesre vizsgázott. Úgy látszik, a '96-os év ismét a sárkány éve lesz!

PANZER DRAGOON 2....22-23

MANGARÁZDASÁG!

Manga srácok és csajok veszettül rázzák a rongyot és a világ útjain garázdálkodnak: egyszóval mangarázdaság!









ÚTTÖRŐ!

A stratégiai játékok alapkövét az előd tette le. A második rész új utakat vág, hogy kirángassa a stílust a pillanatnyi kátyúból.

AKTUÁLIS

Feltartóztathatalanul közeleg a nyár, amit nemcsak a kánikulai meleg 40 fok körüli tetőzése, a sörhasak hirtelen megjelenése és a mandulás Magnum árának drasztikus emelkedése jelez, hanem a cégek rohammunkája is, hogy egy-két éve húzódó fejlesztéseiket még a nyári uborkaszezon előtt piacra tudják dobni. A nagy hajtásban néhány gyengébb eresztés is becsúszik, de jobbára hozzák a fejlesztők a tőlük megszokott színvonalat. Főleg igaz ez a már második részüket megélő játékokra, amelyekből mostani számunkban egy csinos csokrot állíthattunk össze: Settlers 2, Panzer Dragoon 2, Megarace 2. Mindegyik a maga stílusának kiemelkedő alkotása lett. Persze ne feledkezzünk meg a stratégia játékok piacán folyó öldöklő iramról sem, melynek legnagyobb nyertesei mi, játékosok vagyunk. Négy műalkotás is verseng e hónapban a kegyeinkért. Az akciójátékok hívei pedig egyenesen kezet csókolhatnak a kiadóknak, annyi nekik való csemege lát mostanában napvilágot.

Két különlegességre hívnám fel még a figyelmet. Az első a rejtvényoldalunkon található. "Forma 576" néven találtok ott egy kétfordulós feladványt, amely az idei hungaroringi Forma 1-es futam tiszteletére fogant és nagyon értékes nyereményeket rejt. A fejtörő nagyon nehéz, de aki veszi a fáradságot és fellapozza az idevonatkozó szaksajtót és almanachokat, az számíthat arra, hogy testközelből élvezheti a verseny hangulatát.

A másik, komolyabb érdeklődésre számottartó oldalunk a legutolsó: a 48. oldalon villanásnyi interjút olvashattok az Élő Legendával, Martinnal, aki az 576 Szív TV-beli műsorának kapcsán nyilatkozott múltról, jelenről és a jövendőről.

Zolee

VIRGIN INTERACTIVE

Fittyet hány a nyári kánikulára a kiadók gyöngye, hiszen sorozatban érkeznek hírek felőlük. Kezdjük a sort egy vérbeli akciójátékkal, a **PRAY FOR DEATH**-szel. A kiadó által "fantasy beat 'em up" kategóriába sorolt anyag fantasy eleme a játék előtörténetéből adódik. A Halál a vállakozó szelleműeknek még egy lehetőséget ad, hogy visszatérjenek az élők



sorába: kiválasztott lelkek megküzdhetnek egymással az életben maradásért, majd végül a Halált is legyőzve visszatérhetnek a földi létbe. 12 féle bizarr karakter közül szelektálhatunk: skizofrén sorozatgyilkos, Bruce Lee leszármazottja vagy akár egyiptomi istenség bőrébe is bújhatunk. A játékban 5 harctípusban tehetjük próbára tudásunkat: 1-, vagy 2-játékos üzem-



mód, Tag Team lehetőség (hárman a többiek ellen), tréning és a Death Match, amiben maga a Halál az ellenfelünk. Természetesen minden karakter rendelkezik jónéhány speciális mozdulattal - mellékelt képeinken ezt próbáltam bemutatni. A hozzáértők azt is érzékelhetik a képekből, hogy ez nem a Virgin leglátványosabb játéka lesz: valóban, az ára is középkategóriás. Ez annak a tendenciónak a jele, ami Nyugaton is felütötte a fejét, mely szerint már nem vásárol mindenki ész nélkül, néhány zsetonnal magasabb ár játékok sorsát döntheti el. Megjelenés július elején.

A fiatalabb korosztályt célozza meg a Lucasarts/Virgin páros nyáron megjelenő produkciója, a **MORTIMER & THE RIDDLES OF THE MEDALLION**. A 10-12 éveseknek szánt ismeretterjesztő játék a komolyabb Lucasarts fejlesztések szintjén mozog, főleg a videóbetétek nagyon látványosak. A sztori dióhéjban





(apukák, anyukák figyelem!): a gonosz Lodius egy ellopott mágikus medállal állatok életerejét szívja ki, melyek azután kővé válnak. A mi feladatunk megtalálni a rossz célra használt medált, mely azonban darabjaira hullott szét, s így számtalan helyen okozott az állatvilágban kővédermedést. Egy kisfiú és egy kislány, nomeg Lazlow professzor háziállata, egy repülő óriáscsiga indul útnak, hogy 24 óra alatt kiszabadítsa dermedt álmából a világ valamenynyi állatát. A játék az állattani, környezetismereti, a reflex- és kombinációs készséget fejleszti játékos formában.

SUPER STREET FIGHTER 2. Van-e széles e hazában olyan valaki, ki ezt a nevet nem ismeri? Biztos, hogy nincs. Erre a



tényre blazírozik a Capcom/Virgin team is, akik több évvel a konzolos megjelenés után immáron PC-re is elkészítik a játék konverzióját. Az eredeti változathoz képest a 12 World Warrioron kívül helyet kap a játékban 4 "külsős" is: Dee Jay (a bivajerős jamaikai harcos), Feilong (a kínai küzdősport-specialista), Thunder Hawk (az amcsi wrestling hős) és Cammy (a brit különleges kiképzésű ügynök). Természetesen innen sem hiányozhat a töméntelen mennyiségű speciális mozgás, sőt a 4 új belépő mind-



egyikének lesz titkos támadása is. A program öreg korára való tekintettel ez a játék is mérsékelt áron kerül majd a boltok polcaira. Megtekintését mindenképpen ajánlom, mert a fejlesztésénél külön gondot fordítottak a minél kisebb minimumkonfiguráció elérésére (486/33, 4 mega). Megjelenése a napokban várható.

És hogy az igazán ínyencek se lógassák az orrukat, a mammutcég nekik is tartogat egy meglepetést. Világraszóló csoda van készülőben a Cryo Interactive fejlesztésében, amire természetesen a Virgin harapott rá elsőként. A Wing Commander a maga 90 percnyi videóbetéteivel farokbehúzva bújhat



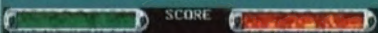
meg a **HARDLINE** 120 perces, fullakciós, több millió dolláros költségvetéssel készülő jelenetei mellett. Az első IGAZI interaktív játéknak titulált műben 1998 Amerikájában találjuk magunkat, amely addigra a drogok, bűnözés, prostitúció és fegyverkereskedelem viperafészkévé vált. Ez a szétzilált társadalom melegágya a Szektaként emlegetett, idegen civilizációból érkezett, az emberi agyat megtámadó vírusnak, amely tízezrével szedi áldozatait. A film - ugyanis nyugodtan mondhat-



juk annak - főhőse teljesen egyedül marad ebben az őrjítő közegben, szeretteit és valamennyi barátját elragadja tőle az ismeretlen eredetű kór. Kiválasztott ő, a Szekta Istenének egyedüli ellenfele. Hősünk viszont nem tud semmiről, csak azt érzi ösztönösen, hogy fel kell tartóztatnia a ragály terjedését akár az élete árán is. Az ő emberfeletti harcát az Ismeretlennel mutatja be az FMV új császára. A látványosságok között olyan, direkt a produkció kedvéért leforgatott jelenetek szerepelnek, mint amikor egy helikopter áttörve egy felhőkarcoló üvegtábláit bezúg a legfelső szinti irodahelyiségbe, vagy egy olajszállító teherautó betör egy raktárépületbe, hogy ott aztán ripityára robbanjon. Voltaképpen nem is a film a játék betétje, hanem a köré épül fel a kaland és akcióelemekkel megspékelt akció. A cselekmény számtalan szálon fut, több mint 25 féle környezetben játszódik, 6 szereplő segít a rejtély megoldásában, 60 perces folyamatos soundtrack szolgáltatja a talpalávalót... Nehézbombázónak ígérkezik az anyag. A megjelenését harmadik negyedévre datálják.

CORE DESIGN

A szamurájok és császárok korában, a fiatal ninja, Kuwosawa azt a feladatot kapja, hogy hajtson végre orvtámadást a tartományi kormányzó ellen, aki a Sötét Erők hatalmába került és végveszéllyel fenyegeti a japán császárságot. A helyszínt démoni erők szállták meg, nemcsak emberi, hanem túlvilági és misztikus lények is feltartóztatják missziója során. Mondanom sem kell, hogy a hőst mi ala-





kítjuk, méghozzá a Core Design ősszel megjelenő játékában, a **NINJA**-ban. A japán környezetbe helyezett akció/kalandjáték izometrikus 3D-s ábrázolást használ a harcok megjelenítésekor





(renderelt figurákkal és texture mapping technikával kiegészítve), s a kamera állandó mozgásban van, hogy mindig a legjobb szögből láthassuk magunkat és ellenfelünket. 15 különböző helyszínen játszódik a keleti misztikára épülő sztori, s legalább félszáz féle ellenféllel hoz össze bennünket a sors. A bemutató képek alapján sokat sejtet a játék, de még elég sokat kell aludni a befejezéséig, úgyhogy türelem.
A platformjátékok megreformálásán dolgozik a cég másik fejlesztőgárdája, akik a **SWAGMAN** című eposzt készítik ro-



hamléptekben. A sztori szerint Zak és Hannah, a testvérpár a gonosz Swagman mancsai közül akarja megmenteni a Szép Álmok Tündérkéit, hálából a sok kellemes



álomért, amivel bearanyozták az éjszakáikat. A játék stílusa leginkább a puzzle/kaland/platformjáték kategóriákat ötvözi magában, a majd' 20 helyszínen kulcsokat, varázstárgyakat és infókat kell szerezni a továbbvezető ajtók kinyitásához és a felsőbb szintekre jutáshoz. A helyszínek két fő kategóriába sorolhatók: a valós világban és a Swagman birodalomban, azaz a rémálmok síkján játszódókra. A két szereplőt egyszerre irányítjuk, szimultán játszunk a két figurával. Egy az életünk, egy a halálunk. A képekre pislantva láthatjátok, hogy a figurák 3D-s renderelési technikával készültek, melyek animációi tényleg lehengerlőek (több, mint 100 fázis szereplőnként). Ami nem látható a képeken, az a cuki hanghatások, amelyek egy pillanat alatt átváltanak vészjósló zörejekké, amint átsétáltunk egy tükör-warpon a Rémálomvilágba. Nos, forradalminak azért nem érzem, de jópofának mindenképpen. Majd elválik, hogy kinek lesz igaza - de csak ősszel.
A cég igazi durranása a **TOMB RAIDER** lesz, amely egy kívülálló perspektívájából szemlélt akció-kalandjáték lesz. A hozzá mellékelt infó alapján teljes mozgásszabadságot ígérnek a fejlesztők - s ezt



személyesen le is teszteltem még a londoni ECTS idején: valóban így igaz. A texture mapped hátterek előtt maximális szabadsággal mozoghatunk, futhatunk, ugorhatunk, lőhetünk és mászhatunk hősnőnkkel, akinek egy ősi, mágikus erővel rendelkező amulett megszerzése a célja. Az animációk minőségére elég egy adat: egyedül csak a női főszereplő mozgását 2000 animációs fázis képzi! A helyszínek az antik világból valók: piramisok belső járatai, katakombák, alagútrendszerek, földalatti paloták - mindezek négy hatalmas kiterjedésű és egymástól nemcsak hátterekben, hanem megoldandó talányokban, csapdákban és ellenfelekben is homlokegyenest különböző területre oszlanak



el. Minden szinten vannak rejtett, csak komoly erőpróbák során bevehető termek, járatok, kiszögellések, amelyek a későbbiek során igencsak hasznos tárgyat



vagy fegyvert rejthetnek. Tehát abszolút nem kitaposott egyenes úton jutunk el az üdvösséghez, hanem keményen meg kell szenvedni érte. Főleg a mászási és reflexképességeink lesznek próbára téve. Az akciókat állandóan mozgó kamerák lencséin keresztül élvezhetjük, melyek igen látványos pillanatokat "örökíthetnek meg". Az év egyik legnagyobb sikervárományos játékának megjelenése őszre várható.
Sokkal hamarabb, mitöbb a napokban várható a **BLAM! MACHINEHEAD** piacradobása, amelyről érdemes még egyszer néhány beharangozó szót ejteni. A science fiction történet szerint egy



őrült génmanipulátor likvidálni akarja az egész emberiséget a saját maga által fejlesztett vírussal. Persze mi egy doktornő személyében beleköpünk a levesébe és a már mutanizálódott óriás pókokkal, förtelmes legyekkel, denevérekkel felvesszük a harcot. Szabad 360 fokos mozgás, nagyon gyors és pontos háttérleképzési rutin, folyamatos akció, változatos helyszínek, pofás FMV átvezetőképsorok. Na és azok a bazinagy robbanások...

SIERRA

Rendhagyó hírcsokrunkat az egyik legnagyobb múltú szoftver-guru alkotásaival zárjuk. A legközelebb megjelenő játéka az Impressions által fejlesztett **CIVIL**-



WAR lesz, amely az amerikai polgárháború vérzivataros időszakába kalauzolja el a stratégiai játékok szerelmeseit. A játékban vagy Lee tábornok vagy a szövetséges erők oldalán bocsátkozhatunk harcba és játszhatunk le 7 történelmi ütközetet. Mint minden hadvezérnek, nekünk is a taktikai lépéseken és hadmozdulatok



megtervezésén túl a saját hadseregünk moráljával és hírszerzéssel is foglalkoznunk kell; mindezt csak az egér használatára hagyatkozva. Az SVGA grafika látványos részletességgel ábrázolja a korabeli térképek alapján megrajzolt terepet, illetve a lovasság, gyalogság és tüzérség minden mozdulatát, sőt a történelmi hűség kedvéért leforgatott csatajelenetek és fontosabb megmozdulások filmbejátszásokon is figyelemmel kísérhetők. Számos korbeli festmény és újkori reprodukció szabályos almanachhá teszi a játékot. Megjelenése június közepén várható.
A stratégiai játékok megszállottjai nem panaszkodhatnak, hiszen az Earthsiege alkotóitól **CYBER STORM** címmel egy re-



mekbeszabott produkció kerülhet hamarosan a karmaik közé. A játékban az emberi irányítás alól kitört, fellázadt robotok ellen kell felvenni a küzdelmet. A saját mechÁinkat, melyekből akár 25 féle is a rendelkezésünkre állhat, ízlés szerint tápolhatjuk, felfegyverezhetjük, morális tulajdonságait módosíthatjuk, hogy minél szívósabban tudjanak a lázadó robotok ellen küzdeni. Azonban vigyáznunk kell, hiszen a túlfűtött, állig felfegyverkezett



mechák is öntudatukra ébredhetnek és akár ellenünk is fordulhatnak. Az intelligens pályagenerátornak köszönhetően soha nem fogunk ugyanazzal a helyzettel találkozni, mind az ellenfelek taktikája, mind a generált táj játékonként változik, a lejátszható missziók száma tehát gyakorlatilag végtelen. A renderelt figurák látványos mozdulatokra képesek, az akció folyamatos, pazar jelenetekben nem lesz hiány. A future-feelinget fokozandó állati szép animációs betétek, információs file-ok is tartoznak a játékhoz. A napokban debütáló játék csak Windows alá installálható.
Az I. Világháború légi ütközetei az emberiség egyik legtisztább, legnemesebb és legnagyobb tudást igénylő harci cselekmények voltak. Az óriási tudást, tapasztala-



tot és az ellenfél maximális tiszteletét megkövetelő ütközetekben egy Manfred von Richtofen, alias Red Baron nevű férfiú tűnt ki leginkább vakmerőségével és eredményességével: egymaga több mint 80 gépet szedett le az égről. Az ő bőrébe és Fokker típusú repülőjébe bújhatunk immá-



ron másodszor a **RED BARON** 2 című szimulátorban. A játék a korszak egészen fantasztikus adattárával (földtani, repüléstörténeti, történelmi adatokkal) rendelkezik, melyből minden indításkor újabb és újabb missziókat generál. Természetesen nemcsak Fokkert vezethetünk, hanem 35 különböző, a legutolsó csapszegig korhűen leképzett gép is rendelkezésünkre áll, hogy kipróbáljuk tudásunkat. A program érdekessége a történelmi hűségen túl az ellenfelek intelligenciója: valóban taktikáznak, megpróbálkoznak a lehetetlennel is, csak hogy túljárjanak az eszünkön. A teljesítendő missziók között erős légvédelemmel támogatott stratégiai pontok: gyárak, raktárak, ellenséges repülőterek bombázása, kőkemény légiharc és még egy Zeppelin léghajó útjának biztosítása is megtalálható. Az SVGA grafika persze csak Pentiumon ajánlott, de a VGA módba kapcsolva is remek grafikával találkozhatunk majd. Piacra dobása ezév novemberében várható.
A szimulátorok kedvelői idén el lesznek kényeztetve, hiszen még egy báró játék napvilágot lát a Sierra prezentálásában, méghozzá a közeljövőben. A **SILENT THUNDER - A10 TANK KILLER 2** a sikeres A10 Tank Killer című szimulátor folytatása, feltuningolt változata. A legendás, "elpusztíthatatlannak" titulált gépcsoda az amerikai légierő kötelékébe tartozik és azt regélik róla, hogy égő motorral, sérült szárnnyal is visszatér a bázisára, annyira profi konstrukció. A játékban egy hétpróbás pilótát, Jack Haggartot személyesítjük meg, aki azt a feladatot kapja, hogy három, a világbékét veszélyeztető politikai



diktátort kifüstöljön a rejtekhelyéről: szám szerint 24 missziót kell teljesíteni a végképernyő eléréséig. A levegő-föld ütközetekre specializált, komoly fegyverzetet a hasa alatt cipelő legenda szimulálása hálás feladat: a jól kivitelezett pirotechnikai trükkök (robbanások, lövedékek becsapódása, füstfelhők) és a földközeli jelenetek



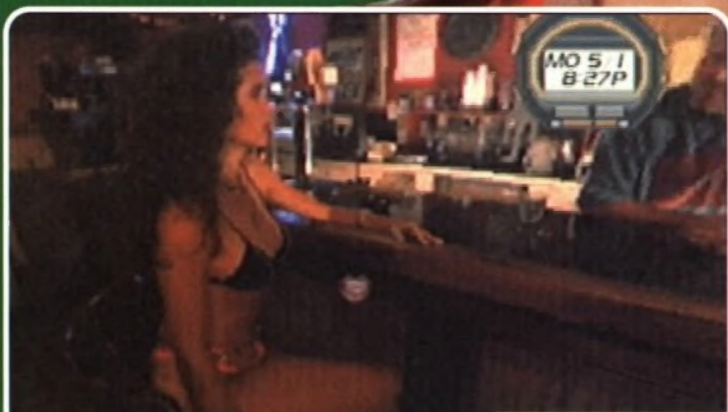
mind a látványosságot fokozhatják, ha jól vannak megcsinálva. Ezért is fordított a Dynamix oly nagy gondot ezeknek a részleteknek a kidolgozására: az erre a feladatra kifejlesztett grafikai rutin itt mutatja meg először, hogy mire képes. A helyszínek Kolumbiától, a Közép-Keleten át egészen Koreáig terjednek, ahol az alkotóknak olyan természeti jelenségek megvalósításához is volt képük, mint égő fúrótornyok, vízesések vagy kanyonokkal mélyén hömpölygő hegyi folyam. Mindez SVGA-ban, Win95 alatt, közvetlenül a CD-ről folyó hangeffektekkel. Már csak néhányat kell aludni...

SNOW JOB

Javában tart a nyár New Yorkban, izzó betondzsungel a város. A bágyasztó hőség ellenére azonban a Gonosz nem alszik, egy veszedelmes kokain kartell hálózza be a várost. Nem számolnak viszont a fiatal és szép ügyésznővel, Lara Calabrezevel, aki rendíthetetlenül veszi fel a harcot a bűnözéssel. A banda főnöke egészen magas körből kapja az utasítást: ideje, hogy egy .357-essel nyugdíjazzák az ügyésznőt.

Ki akarja eltenni láb alól a csinos ügyésznőt?

A látszat ellenére nincs túl sok erotika.



Ha a táncosnőt túl sokat maceráljuk, könnyen megjárhatjuk.

FESZÜLT HANGULAT VÉR NÉLKÜL

A már jónéhány hónapja beharangozott SnowJob tehát megérkezett végre. Két okból már eleve sokat ígért: egyrészt, mert a **Studio 3DO** adta ki, másrészt, mert az előzetes fotókon, no meg a játék borítóján is Tracy Scogginst (egy hazánkban talán nem annyira ismert színésznőt) láthattuk feszes tűzpiros lakkruhában egy pisztolyt szorongatva. Talán vannak, akiket most elkeserítek vele, de a játék ennek ellenére egyáltalán nem egy "olyan" játék, ugyanis nincs benne túlfűtött erotika, vagy brutális, vértől fröcsögő erőszak. Aggodalomra azonban semmi ok, mindazzal együtt, hogy csak 15 év a javasolt korhatár, az eredeti helyszínek, a formás sztriptiztáncosnők, és a tökéletesen kiválogatott statiszták **mind-mind azt a benyomást keltik, mintha valóban New York alvilági figurái között járnánk.**


Hogy megtörjük Luis hallgatását, alkalmazzunk egy kis erőszakot.

ÚJ JÁTÉKMENET

A képeink alapján bárki azt hihetné, hogy a SnowJob is csak egy szokásos FMV játék: az az rengeteg video és nulla játék. Erről azonban szó sincs. Igaz a főbb események filmként peregnek - s ez nem is baj - ám a játék állóképeken, s nem is akármilyen állóképeken zajlik. **A helyszíneket valamilyen különleges optikával vették fel, amit aztán a gépünk alakít vissza rendes képpé,** és aminek az eredménye az, hogy eredeti, digitalizált helyszíneken 3D-ben, 360 fokos szögben bármerre nézelődhetünk, vizsgálódhatunk. Sőt, a foto-CD-ket megközelítő minőségben a képek részleteire rá is zoomolhatunk.



A játéktereml gép toplistája egy kódot rejt magában.

A FELADAT

A játékban a feladatunk tulajdonképpen nem is az ügyésznő, hanem annak egy régi barátjának, Jock Lamontnak az irányítása lesz. Jockot, az new yorki ex-zsarut régi partnere, Wires hívja vissza a városba, aki egy kódolt üzenetet talált az Interneten, amiből az derült ki, hogy **Snowman, a helyi bandafőnök utasítást adott ki Lara meggyilkolására.** A "munkát" Lara születésnapján akarják elvégezni, tehát hét napunk marad, hogy összegyűjtsük a nyomokat, bizonyítékokat, megfejtsük a kódolt üzeneteket, titkos hang-, illetve videofelvételeket készítsünk, s így végül megmentsük a kedvesünket.

Mint az az iméntiekből kiderül, **nagy szerepet kap az idő**, minden napra megvannak a teendők, s ráadásul vannak olyan események, amelyeknél az adott nap adott órájában kell a megfelelő helyen jelen lennünk. A másik fontos dolog a pénz, ez ugyanis ha elfogy, szintén véget ér a játék. A túlzott nehézség elkerülésére azonban a játékba már eleve beépítettek egy cheat módot: az Interneten (mármint a játékban) a daily.hint címen az aznap szereplő összes tárgyhoz, személyhez rövid magyarázatot olvashatunk. S bár a pénz teremtésére a játékban is van lehetőség, az Interneten erre is van csalás.

EGY KIS FILMKRITIKA

Talán Tracy Scoggins egy kicsit furcsa a konszolidált ügyésznő szerepében, de azért meglepően jól alakítja, igaz ez el is várható tőle. A főszereplőnk már halványabb színészi teljesítményt nyújt, a Szomszédokba még elmenne, de hát egy ilyen produkcióba azért jobban válogathattak volna. A jelentéktelenebb figurák viszont - mint például hősünk informátora, Luis, a laza stílusú piti bűnöző - maximálisan kielégítőek, így a profi videojeleneteknek, a fordulatokban gazdag történetnek és az ötletes játékmenetnek köszönhetően végül is egy remek kalandjátékkal szórakozhatunk.


Ez a piros Sedan mindig 12.30 körül parkol itt. Ezzel szednék be a lóvét?

snowjob Kiadja: Studio 3DO

3DO

90%

Shoot 'em up és PC. Két olyan fogalom, ami - mindezeidáig - szinte kizárta egymást. A ricegős scroll, a spritehibák és a komolyabb akcióknál zéróra fékeződő képernyőfrissítés nem tette lehetővé, hogy élvezhető alkotások jelenjenek meg erre a gépre is. A shoot 'em up megmaradt a konzolok privilégiumának. **A konfigurációk fejlődésével és a Win 95 forradalmi lehetőségeinek megjelenésével** azonban a fejlesztők előtt olyan sugárutak nyíltak meg, amik segítségével ebben a stílusban is megvetheti a lábát a PC. Ezt bizonyítja az Electronic Arts pártfogoltja, az Epic Megagames fejlesztése, a Fire Fight.

JÓ BORNAK NEM KELL CÉGÉR

A szigorúan Windows 95 alá íródott anyag nagyon jó. Ezt előre le kell szögeznem, mert sok a hitetlenkedő: van, aki a stílustól, van aki a Windows-felülettől idegenkedik. Én sem vagyok egy nagy stílusbarát, de ezegyszer kivételt kellett tennem.

Az ellenséges hajókat kilőve bónuszfegyverekhez juthatunk.


A látványos robbanások, amikről beszéltem. A tűz még ropog is...


A fák lombjai alá besuhanva sajnos nem húsölhetünk zavartatlanul.

Az izometrikus, többszintű scrollal, pazar látványeffektusokal és hanghatásokkal felvértezett játékban egy űrsiklót irányítunk, amellyel a képernyő alján folyamatosan kiíródó feladatcsoportokat kell végrehajtanunk és közben minden ellenséges objektumot és repülő tárgyat elpusztítanunk. Az előbbi jócskán bővített mondat nem volt véletlen: végrehajtandó misszióink többlépcsősek, s elég sok zavaró tényező állja közben utunkat. A felségterületüket védő repülők még a leglazább ellenfelek közé tartoznak; a hőkövetős rakétákkal operáló légvédelmi ütegek, a fák és egyéb tereptárgyak rejtekéből tüzelő ágyúk és a mozgásérzékelő aknák adják a játék sava-borsát.

Azért nem kell elcsüggedni, hiszen opcionálisan bekapcsolható siklónk köré egy **auragyűrüm, ami az elsődleges célpontot (ajánlott haladási irányt) és a közeledő veszélyt is jelzi.** Jó szolgálatot tesznek továbbá az egyre nagyobb hatóerejű, adott épületek vagy repülők szétlövésével hozzáférhető fegyverek, melyek azonban sajnos nem végtelen töltettel állnak rendelkezésünkre. A hajónk irányítása joystickkal, billentyűzettel, egérrel. vagy ez utóbbiak párosításával történhet - eléggé kényelmesen és megbízhatóan. Az éppen aktuálisan kitűzött feladat a képernyő alján villan fel, s menet közben is kapunk néha instrukciókat. Figyeljük a bal felső sarokban lévő számot, amely a tölteteink számát jelölik; ha nullázódik, akkor komoly zűrbe kerülhetünk. Éppen ezért minden kilőtt ellenfél hűlt helyét nézzünk át (repüljünk át fölötte), hátha kiizadott magából egy kis muníciót vagy más csecsebecsét. A jobb felső sarokban - opcionálisan - látható szám a pajzsunk állapotát jelzi. Ha túl sok sebet kaptunk, hangjelzés is figyelmeztet a veszélyre: jobb lesz olajra lépni.

A futurisztikus raktártelep az egyik legszebb helyszín.

FIREFIGHT
Az első igazán élvezetes shoot' em up WIN 95 alá!


Ugye milyen szép?

Minden egy képbe sűrítve: robbanás, lombos fák, auragyűrű, ellenséges objektumok és gomolygó köd.

A játék nem tartalmaz forradalmi újításokat (ha csak az auragyűrűt nem vesszük annak), de minden annyira átgondolt és megtervezett benne, hogy csak jót tudok róla mondani. **A hátterek 3-4 szintes mélységig kiképezettek, a parallax scroll sima, a gomolygó robbanások mellett elhaladva szinte érezzük a perzselő hőt, a vizuális orgazmus csúcsa pedig az, amikor a fák lombja és hegyek bércei alá besiklik és el-eltűnik az űrhajónk.**

fire fight
Kiadja: EOA
PC: 486/66, 8MB RAM, WIN95, VGA, CD
91%

CONGO

DESCENT INTO ZIN!

MAJMOT REJT A DZSUNGEL MÉLYE!

A név sokak számára ismerős lehet: nemrég játszották a mozik több-kevesebb sikerrel. Most előrukkolt a Viacom Media a film kalandjáték adaptációjával, mely ott folytatódik, ahol a film abbamaradt. Jacket személyesítjük meg, aki Travis kérésére visszamegy Congoba, s az ősi romok alatt nyugvó bánya gyémántjainak ered nyomába. A játék csak Windows alatt fut, de tűrhető sebességgel. A grafika tényleg nagyon élethű, s az egyik helyszínről a másikra vezető animációk is alig maradnak el az álló helyszínek minőségétől. A hangok remek "dzsungel-hangok", tökéletesen illeszkednek a játékhoz.



Satellite mapping: műholdas fénykép a helyről, ahol kalandozunk. A Map layer funkcióval térképrajzolatot helyezhetünk rá, melyet a játék során találunk. A **Remap to position**-nel új felvételt készíthetünk tartózkodási helyünkről, A **Set homing signal**-lal pedig megjelölhetjük jelenlegi helyünket, ahová ezután iránytűnkkel könnyedén visszatalálhatunk. A **Select tarcker**-rel a megjelölt helyek között válogathatunk (ilyen az imént leírt, vagy más adó-vevő szignálja).

Image library: A kézikameránkkal készített fényképeket (max. 10 db.) analizálhatjuk, az idegen nyelvű szövegeket lefordíthatjuk a gép segítségével.

Communications: A chip az adáshoz szükséges. Ha bent van, hívhatjuk Travist a **Travicom** gombbal, s segítséget kérhetünk tőle (egyszer ha ad a játék folyamán). A **Repeat message**-dzsel az előző üzenetet hallgathatjuk ismét meg, a **File Access** gombbal pedig a rendelkezésünkre álló file-okba olvashatunk bele.

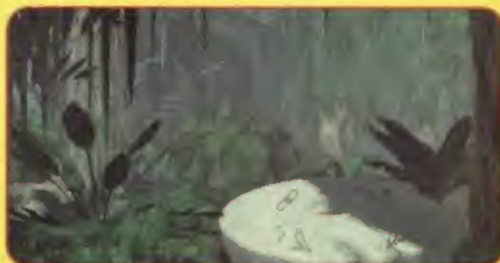
Audio sampler: A puskamikrofonunkkal történt hangfelvételeket játszhatjuk vissza.

Elég szegényes intróval kezdődik a játék: megkapjátok Travis üzenetét, majd elindultok egy repülővel Congo felé, s ejtőernyővel ugrotok le a sűrű dzsungelbe. Egyedüli cucc egy kés, mellyel keressétek meg a nem messze landolt Travicom csomagot, s pattintsátok fel a zárját. Benne amolyan modern túlélőkészlet lapul: a fentebb részletesen kielemzett digitális személyi titkár, egy kézikamera, mellyel hieroglifákat, térképeket vehetünk fel tárolásra, analizálásra, lefordításra. Emellett egy remek gumicsónak is birtokotokba kerül, mellyel majd utazgathattok a folyón - melyről jó tudni, hogy délről északra folyik. A játék elején még sűrűn üzenget Tarvis, persze teljesen feleslegesen, csak ösztökélni akar, hogy mihamarább szerezzétek meg a "gyémántjait". Egy közeli expedíció hölgytagjától is kaptok üzenetet: finoman visszaküld oda, ahonnan jöttetek, s arra kér, nehogy megzavarjátok az expedícióját holmi önös érdekből. Kerekedjetek fel a csónakkal, s az egér segítségével navigáljatok a keleti partra. Itt egy póruljárt fickóba botlotok, akit egy apró szuronnyal tettek el láb alól. A kígyóval egyelőre nem tudtok mit kezdeni - semmi gond, ha megmar, mivel ha meghaltok a játék onnan folytatódik, ahol a baleset történt. Pattanjatok be gumicsónakba, s evickéljetek át a nyugati partra. Itt egy hídra leltek, ami a romokhoz vezet, s nincs még leengedve. Emellett egy hieroglifákkal televésett kövön találtok egy fúvócsövet, s a kő közepén lévő vájúban némi mérget, amiben feltétlenül fürdessétek meg a nyilacskát. Tegyétek a mérgezett nyilacskát a fúvócsőbe, majd keressétek meg ismét kígyó bácsit, aki egy jól irányzott fúvástól jobb létre szenderül, s szabad az út tova. S mit rejt a dzsungel mélye: egy kő majomfejet, mely remek szolgálatot tesz a híd leengedésében. Menjetek vissza, s helyezzétek a fejet a híd melletti kőlapra: láss csodát, a szerkezet beindul, és a híd leereszkedik.









Hogy az izgalmak fokozódjanak, amint átértek, a híd szépen leomlik - így nincs visszaút - s egy segélykérő üzenetet is kaptok a expedícióvezető hölgytől, akit valakik megtámadtak a bányában, s most a teljes kétségbeesés határán a halál torkából küldi felétek talán utolsó üzenetét a hölgy. Azért ennek illik majd utánajárni.

A híd túloldalán balra fordulva egy kőgolyóra akadtok - ilyenből még ötöt kell összeszedni. Keressétek meg az expedíció táborhelyét, s vegyétek magatokhoz a sátorvasat, s a bögrét a bokor alól. A táskáról készíthettek egy képet analizálás végett, s kiderül róla: kódkártyával nyílik. Egyelőre ilyen nincs, úgyhogy bolyongjatok egy kicsit a romok között: található két hasonló kis terem, melyek közepén egy-egy kőtárcsa lelhető, melybe a bögrét betéve és elforgatva egy szinttel lejjebb lehet jutni. Mielőtt lemennétek, nézzetek körül a termekben: egyikben egy kis rádió-adót találtok, a másikban egy kódkártyát. Az egyik alsó szinten pedig ráakadtok a második kőgolyóra. A romok között található egyébként egy kőbe vésett térkép - érdmes lefotózni, analizálni, s felrakni a map layerrel, hogy tudjátok merre van a hat kőgolyó - ugyanis mind a hatot be kell gyűjteni, hogy lejuthassatok a bányába. Evvel a karcolt térképpel szemben leledzik egy kötél - csak arrébb kell lökni a rágurult kődarabot. A sátorvasat kössétek rá, majd vessétek be magatokat a dzsungel mélyébe. A sátrak és a romok között, a folyó partján egy kőfej pihen, ami pechetekre a vízbe köt ki, amikor megpróbáljátok elvenni. A teendő csak megkeresni a folyó másik felét, s kihalászni a fejet. A dzsungel keleti részén keressétek meg a mérges gázokat pöfögő valamit, s helyezzétek rá a csónakot, majd kutassátok fel a forró lávadarabkát, s görbítsétek meg rajta a sátorvasat. Nézzetek át a dzsungel nyugati felébe, s a ragacsos fa nedvével kenjétek be a adót. Mivel már nálatok van a kódkártya, kinyithatjátok a bőröndöt: benne egy sugárzás-detektorra, egy puskamikrofonra, egy jelzőkészülékre és egy IC-re leltek, melyre komoly szükség is van, hisz a régi mostanába mehetett tönkre. Cseréljétek ki az IC-t, s hívjátok fel Tarvist, hogy segítsen kinyitni az audiózáras rekeszét a bőröndnek. Elmondja a kódot, s a benne rejlő két gépfegyvertár máris a tiétek. Most mondjuk nézzetek el abba a terembe, ahová a bögre forgatásával jutottatok le, és nem volt semmi benne: a fali mélyedésbe helyezzétek a folyóból kihalászott fejet, forduljatok meg gyorsan, s vegyétek magatokhoz a a harmadik golyót.









Keressétek meg a bánya bejáratát, s a puskamikrofon segítségével vegyétek fel a lihegő vadmajom hangját, s keressétek fel felvételetekkel a dzsungel keleti részén útban álló majmot: játsszátok le neki a felvett hangot, mire megijed, s eliszkol. Innen már csak néhány lépés a negyedik kőgolyó. Az ötödik nincs a helyén, de ha felkeresitek Amy-t, aki egy betanított majom, s kezére szerelt fordítókészülékével kommunikálni is képes, ráleltek a golyóra. A probléma csak az, hogy Amy játszogat vele, s nem adja oda. Dobjátok rá a ragacsos adót, s a radaron követni tudjátok a mozgását. Kergessétek a nyugati részbe úgy, hogy a hármas kereszteződésnél legyen, majd szemből fussatok felé, s így zsákutcába fut. Itt némi győzködés árán nektek adja a golyót. A hatodik golyó helyét állapítsátok meg ti a térképről. Adaléknak csak annyi, hogy megszerzéséhez a kampós kötelet kell használni, s mászni egy nagyot. Valamikor ilyentájt rátokcsörög az expedícióvezető, s elújságolja, hogy sikerült neki és néhány emberének beszorulnia egy föld alatti vereben. Szép kilátások!





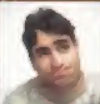

Innen csak egy lépés a bánya: a tölténytárakat szereljétek a két megfelelő gépfegyverre, s a tár felszerelése után azonnal kattintsatok a jelzőkészülékkel a gépfegyverre, hogy ne benneteket lőjjön szitává. Ezután menjetek a bánya ajtajához, s kezdjétek betenni a golyókat: középső sor bal, jobb, felső sor bal, jobb, alsó sor jobb, bal (a helyes sorrendet a jobb és bal oldalon lévő oszlopokról lehet leolvasi a sugárzásmérő segítségével).
A bányában egy kis labirintusjáték következik: irány balra, majd a sugárzás mérővel nézzétek meg, mely járatok felett van három csillag, s azokon menjetek tovább. A csontokkal teli teremben használjátok a puskamikrofont, hogy megtudjátok merre nem liheg gorilla.

Lássuk mire leltek az utolsó felvonás helyszínén: mehettek jobbra vagy balra, lemászhattok két csövön, vagy előre indulhattok. A bal cső érdekessége, hogy a különféle "váltókkal" többfelé is vezet. Menjetek először előre, s a rács mögül vegyétek magatokhoz Amy hátizsákját. A következő teremben a kristályt megérintve kinyílik egy kis kőszekrény, s a bánya alaprajzát találjátok benne - készítsetek róla képet, s analizáljátok. A másik kristályt megnyomva elfordul a fal, s egy kijárat jelenik meg előttetek. Lépjetek be, s üssétek meg a gongot, aminek vegyétek is fel a hangját. A morgó gorilla elől fussatok a másik terembe, s amikor már majdnem belép, érintsétek meg a kristályt, mire a elforduló fal bezúzza őkelmét, csak a keze marad meg nektek - természetesen tegyétek el. Menjetek vissza a kezéshez, s induljatok el balra. Az itt lévő kristályt a majomkézzel érintsétek meg, s a mögötte lévő rajzot fotózzátok le. Állítsátok a kart balra, és menjetek tovább, s a három tekerőt addig forgassátok, amíg a híd le nem ereszkedik. Bent állítsátok a kart balra, majd menjetek ki a csőhöz, s guruljatok le rajta (irányítás az egérrel, lehetőleg ne a lávában kössetek ki). Lent vegyétek magatokhoz a combcsontot, majd állítsátok át az előbb átállított két kart az ellenkező állásba, s guruljatok le: lent tegyétek a "váltóba"a combcsontot, állítsátok át, majd a hídnál lévő váltót jobbra, s a másik váltót balra. Ha minden jól megy, az expedíciótól nem messze köttök ki, egy lézerfegyver és egy detonátor társaságában. A fegyvert vegyétek magatokhoz, s a detonátort hozzátok működésbe. Az eredmény: a többiek megmenekülnek, ti pedig egy ismerős terembe gurultok, s veletek gurul egy fura korong is. Na, innen csak néhány lépés a vég - ajánlom figyelmetekbe a jobbra lévő csövet és folyosót, melyeken át egy rácsokkal elzárt gorillára akadtok, aki nagyon ideges Amy hangjára - mellesleg Amy-t is itt találjátok. Valahogy osonjatok be a vadmajomhoz... Aztán meg ott van az a gumicsónak, ami Amy hátizsákja mögött van, s éppen nem éritek el... Nomeg a víz, sok-sok láva, és a gyémántok! Sok szerencsét hozzá!






congo | Kiadja: Viacom



486DX66
8MB RAM
SVGA
2X CD ROM
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

A hátterek valóban gyönyörűek, de ez kissé kevés manapság.

83%

TIME

ROBBANÁS AVAGY EGY

A francia játékgyártás mára már világszerte kivívta magának az elismerést. Hogy ez minek köszönhető? Minden bizonnyal annak, hogy mindig minőségi, jól megtervezett játékokkal állnak elő, s ez az **Adeline**-ra különösképp igaz. **Frederic Raynal** 1993-ban hagyta ott az Infogramest, és alakította meg ezt a kis céget, s első művükkel, a **Little Big Adventure**-rel rögtön meg is alapozták (igaz inkább csak Európában) a karrierjüket. Raynal mindig valami újat akart létrehozni, s ez nem nagyon illett az Infogrames kényelmes, Alone in the Dark klónokat gyártó üzletpolitikájába, ezért döntött az új cég alapítása mellett. Az Adeline filozófiája: ha valami olyat akarsz alkotni, amiről már tudod, hogy hogyan kell, inkább ne is fogj neki.


"Gyere maci, nem fog fájni!"

A Time Commando tulajdonképpen a Little Big Adventure második része előtt csak egy kisebb akciójátéknak indult, ám úgy tűnik, Adeline-ék nem képesek kis játékot alkotni. Az alapötlet egy akciójáték volt, amit ugyanúgy, mint az Alone in the Darkot különféle kameranézetekből játszhatunk, csak azzal az "apró" különbséggel, hogy a **kamera mozog, követi a hősünket.** A munka elindult, bár az alkotók sokszor voltak azon a ponton, hogy lehetetlen megcsinálni. Eredetileg a játékot '95 karácsonyára szánták, ám ez a dátum egy kissé eltolódott. Most azonban, hogy már láttuk az elkészült anyagot, elismerjük: megérte a fáradozást.


"Sajnálom, de én erre a gladiátor cuccra igényt tartok!"

Egyelőre a PC-k sajnos még nem képesek tökéletes 3D-s grafikát valós időben mozgatni, így az alkotók - 3D Studióval illetve Softimage-dzsel SGI gépeken - renderelt, tehát **előre legyártott pályákat készítettek.** Ezeken egy irányban haladhatunk, esetleg egy-két titkos helyiséget találhatunk néhol. **A szereplők azonban real time-os polygonos megoldással készültek**, ráadásul a mai elvárásoknak megfelelően, texture borításokat kaptak, az összhatás tehát fantasztikus.


"Még ha te vagy Spartacus, akkor sincs esélyed!"


"Kőfaragó barátom, több megrendelést nem fogsz befejezni."

EGY KIS [illegible]

A játék története valahol a nem is olyan távoli jövőben indul, amikor a mikroprocesszorok műveletvégző sebessége már a fénysebesség határait súrolja, s ezért a teljesítmény növelése érdekében a fejlesztők magát az időt próbálják manipulálni. A komputerek legbelső magját másik dimenzióba helyezik el, ahol az idő milliószor gyorsabban telik.

Hősünk, Stan, komputer karbantartóként tengeti az életét, csupán egy hobbija van: a body building. Stan a Hadörténelmi Központban dolgozik, ahol a letűnt korok legnagyobb harcosait tanulmányozzák, s mindezt egy hatalmas szuper komputer segítségével végzik. A bajok ott kezdődnek, amikor a komputer adatállományát egy veszélyes vírus fertőzi meg, ami a központban egy jókora robbanást okoz. Hősünk - szerencsétlenségére - pont ekkor van szolgálatban, a probléma orvoslása tehát rá hárul. Nem sejtheti még mi vár rá: a vírus tíz időzónát hozott létre, ezeken kell magát átverekednie, hogy végül a komputer magjához elérve, lekapcsolja az egészet.


Ez a japán hölgyike a szó szoros értelmében megpróbál elcsépelni minket.


Szerzetesek, katonák... Hát senki sem hagy nekünk nyugtot?

NÉHÁNY SZÓ A JÁTÉKRÓL

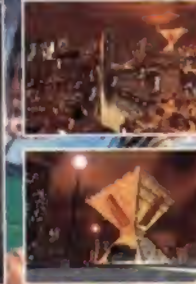
Először is az őskorban kezdjük meg utunkat. Itt még csak kavicsok, bunkók, dárdák állnak a rendelkezésünkre, igaz a ránk támadó medvék, kardfogú tigrisek, és ősemberek ellen még ezek is hatásosak.

A játékmenet igen egyszerű: **bunyózni kell, és elvenni az ellenfeleink fegyvereit, amiket a számbillentyűkkel vehetünk** használatba. Fegyvereket azonban nem csak az ellenfelektől, hanem bokrokban és hasonló helyeken keresgélve is talál-






A párbajteremben a lovagokat könnyedén egymásra uszíthatjuk.



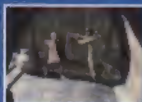

"Jó kis bárdod van, öregem!"

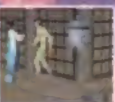
...reken kívül találhatunk majd életeket, energiát és a vírus elleni szert is. Ez utóbbit a pulzáló kúpoknál tudjuk használni, ez tulajdonképpen az időlimit kitolásának felel meg. A kúpok mellesleg ellenőrzési pontok is egyben, magyarul ezeken a helyeken - csakúgy mint a pályák végénél - a gép automatikusan állást ment, tehát mindenképp érdemes őket felkutatnunk. (Ezeken a helyeken egyébként a gép segítségképpen egy kis szignált is játszik, hogy ott keresgéljünk.) A fegyvereken kívül... A haditechnika persze az időzónák változásával folyamatosan fejlődik, s természetesen ezzel egyetemben az ellenfeleink képességei is. A második pályán például már a római korban találjuk magunkat, ahol a kardforgató tudományunkra is szükségünk lesz. Később, a vadnyugati zónában vagy a jövő lézercsatáiban pedig nem árt, ha a célbalövéssel sem állunk hadilábon.

O

A játék hangulata döbbenetesen jó. A csodálatos hátterek gyakran maguk is aktív részesei a játéknak, például a vadnyugaton fel kell robbantanunk egy egész pajtát. Az ellenséges figurák gyönyörűen lettek animálva, s mindehhez a vizuális élményhez telibe talált hangeffektek párosulnak. Egy-egy ökölcsapás hangosan puffan, a vadállatok ordítanak, a halálra sebzett katonák nagyokat nyögnek, a puskánk závárzata a töltéskor diszkréten kattan. Erről jut eszembe: a játékban nincs össze-vissza lövöldözés, a táraknak meg van az a kellemetlen tulajdonsága, hogy ki szoktak fogyni, a muníció pedig elég szűkre szabott. Ez szerencsére az ellenfeleinkre ugyanúgy vonatkozik, mint ránk. Az irányítás és a küzdelem szintén tökéletes. Alig néhány gombot kell használnunk: az ugrás, a keresés és a küzdelem billentyűjét, nomeg az irányokat. Háromféle támadás és egy védekezés van. Lőfegyvernél persze nincs védekezés, ellenben van töltés. Az ellenséges golyók elől csupán menekülni lehet, ilyenkor - mint egy western-filmben - még azt is láthatjuk, amint az ellenfeleink lövedékei néhány centire tőlünk belefúródnak a talajba.


A conqestadorok lekaszabolása után Cortezt megszégyenítően irthatjuk az aztékokat.

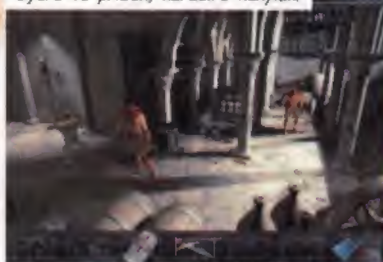



COMMANDO

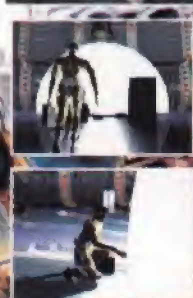
A HADTÖRTÉNETI KÖZPONTBAN, KOMPUTERSZERELŐ IDŐUTAZÁSA




A jövő cyberhölgyei igen attraktívak, ám nem túl kedvesek.


"Gyere te pribék, kardélre hánylak!"






Nocsak! Colorado Slim és bandája?

A játék tehát állati szuper, egy mondatban jellemezve kihozza a maximumot, amit manapság egy PC-től el lehet várni.

time commando — Kiadja: EOA

8MB RAM
486DX2
2XCD-ROM
SVGA
SB, SBPRO, GUS, ROLAND

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Egy kis Alone in the Dark mozgó kamerákkal.

94%

XTreme RACING

SUPER MARIO KART - IMMÁR AMIGÁN IS!

Amikor vegre kezembe került a játék, már alig vártam, hogy kipróbálhassam. Az előzetesek szerint valami eszméletlenre lehetett számítani, és hála istennek nem kellett csalatkoznom. A játékot a Siituna Software készítette és a Black Magic gondozásában jelent meg. Maga a játék egy texture mapped grafikájú autóverseny Super Mario Kart stílusban. **Allithato a pixelnagysag 2x2 2x1 1x2 1x1-es meretekben,** és természetesen 256 színnel. A játék támogatja a bővítőkártyákat is és szerencsére van belőle CD32-es verzió is. **Lehetóseg van akar 8 jatekos üzemmodra is,** 4-en tudják 1 gépen játszani de támogatja a null-modemes, illetve a modemes játékot is. 8 különböző kocsival száguldozhatunk a pályákon. Az ellenfeleink intelligensek és ezáltal nehezebbé válik a harc. Sok pálya közül választhatunk, játszhatunk vizes pályán éppúgy, mint radioaktív terepen. Ezen kívül lehetséges Battle mode-ot is játszani, ahol az a lényeg, hogy mindenkit letekarítsunk a pályáról. Természetesen kilőtt ellenfeleink száma elmentődik.


Az osztott képernyőn akár három játékos is összemérheti tudását.


A különböző helyre letett kamerák megteszik vizuális hatásukat.


Aknára futni nem a legkellemesebb dolog. De a legszebb öröm a káröröm.


Magányos rendőrautó száguldása a kietlen messzeség felé...

MITŐL DÖGLIK A LÉGY?

A játék 3 különböző típusú pályán játszható, lehetőség van Kupát vagy Bajnokságot játszani. A képernyőbeállításaink automatikusan elmentődnek. Ezen kívül lehetőség van extra kamerák elhelyezésére a pályán. **A kamerákat barhova rakhatjuk, akar egy masik autora, a kocsink hatuljara, vagy pedig a palya barmely reszere.** Lehetőség van a kamerák zoomolásának, forgatásának és követő módjának bekapcsolására is. Játék közben nagyon sokféle tereptárggyal találkozhatunk, úgyhogy ne lepődjön meg senki, ha egy Lemminggel, netán egy cápával találkozik a pálya bizonyos részein. Viszont nem csak mászkáló emberekkel lehet találkozni, hanem **fegyvereket is lehet szerezni.** Most azt kérditek, hogy minek. Azért, mert így izgalmasabb lesz a game, mivel szerintem elég jó érzéssel tölthet el, hogyha mondjuk szétlövöd egy téged pont megelőző csávó fejét. A lerakható aknák sem kutyák, sokszor jól jönnek, csak arra kell vigyázni, hogy rá nem menjunk. Ezen kívül találhatók még különféle tereptárgyak is, ha netán kereszteződésbe kerülünk, akkor jól jöhet egy ugrató. A bajnoksági módban minden megnyert menetért, illetve jó helyezésért pénzt kapunk, amiből tuningolhatjuk a kerekeinket, motorunkat, fékjeinket. Miután végigjátszottuk az egyik pályát, akár vissza is nézhetjük az egész futamot. Ezen kívül persze pergő zenéket hallgathatunk az egész játék alatt, amit a kezdésnél választhatunk ki.

NÉHÁNY SPECKÓ

Nagy pozitívuma a játéknak, hogy HD install is jár hozzá, így a wincseszterrel rendelkezőknek nem kell a lemeztöltögetésre várniuk. A játszhatóságról csak annyit, hogy kezdetben nehéz, de aki legalább kétszer-háromszor játszik vele, annak rövid idő múltán fekszik az irányítás. Nem sokkal a játék megjelenése után **új palyakat es Tournamenteket is adtak ki hozzá, es varhatoan a napokban megerkezik a palyaszerkesztő is.** Akkor viszont mindenki kedve szerint készíthet új pályákat, s így a stílus szerelmesei tuti nem fognak unatkozni.

xtreme racing	Kiodja: BLACK M.
A1200, A4000, HD INSTALL	
88%	

A helyszínek változatosságát jól példázza a képsorozat


LEGOLAND


GOTHIC CITY


HELL


MESEORSZÁG


SPACE

REJTVÉNY

Úgy látszik, túl könnyű lett a múlt hónap feladványa, mert többszáz megfejtő közül senki sem hibázott! A helyes megfejtés tehát a következő: **1. CYBERIA 2. FX FIGHTER 3. HEXEN 4. LEGEND OF KYRANDIA III 5. PYROTECHNICA**

A szerencse egy nőnemű fanatikusnak kedvezett, név szerint **Csatai Juditnak, Egerből**. Reméljük szereti a baseball sätyeszt! Az "állati ajándékcsomag" tartalmát viszont nem árulhatjuk el, hogy meg ne rohamozzák érte.

Ebben a hónapban a Gremlin Interactive jóvoltából egy **totálisan abnormális Normality szuperpakkot** (pólóval, napszemüveggel, mousepaddel, Normality-képeslapokkal és egyéb csemegékkel megspékelve) sorsolunk ki azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi egyszerű kérdésre:

Az alábbi játékok közül melyik nem a Gremlin nevéhez fűződik?

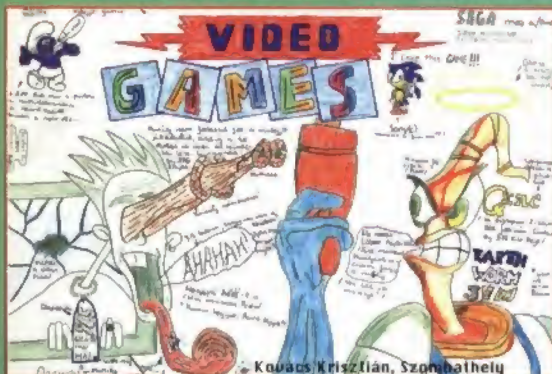
1. Impossamole 2. Urban Strike 3. Litil Divil 4. Desert Strike 5. Narco Police

PIKTOGRAMOK BY OLVASÓK

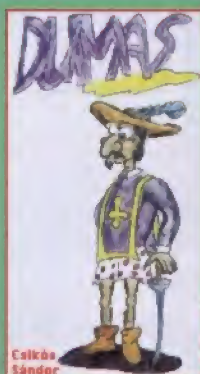



Schmidt Olivér, Budapest

Ha úgy érzitek, hogy Ti is vagytok ilyen ügyes "piktorok", küldjétek el műveiteket az újság címére. Jutalmatok nem marad el.



Kovács Krisztián, Szombathely



Csikós Sándor

C64

NEWCOMER	●
STREET ROD	▲
BBURAGO RALLY	◆
ALIEN 3	◆
VENDETTA	◆

AMIGA

SYNDICATE	◆
HOLLYWOOD PICTURES	◆
ALIEN BREED	◆
LOST VIKINGS	◆
FLASHBACK	◆

PC

NEED FOR SPEED	▲
MK3	◆
WARCRAFT 2	▼
DUKE NUKEM 3D	▲
DESCENT 2	◆

KONZOL

MK3	▲
EARTHWORM JIM 2	▲
KILLER INSTINCT	▼
DONKEY KONG C. 2	▼
EARTHWORM JIM	◆

JELMAGYARÁZAT:

● = HELYBEN MARADT
◆ = ÚJ BELÉPŐ
▲ = ELŐRE LÉPÉS
▼ = VISSZALÉPÉS

FORMA 576 REJTVÉNY

Kinek ne dobogtatná meg a szívét a Forma 1-es autók lenyűgöző látványa, dübörgése, fantasztikus sebessége, a versenyzők már-már valószínűtlen pontossága? Talán olyan is akad köztetek, aki figyelemmel kíséri a Forma 1-es futamokat, s ha lehetősége nyílik rá, augusztusban a Hungaroringen tölti a forró napokat. Nos, **az 1996-os év szenzációja a GRAND PRIX 2 szimuláció megjelenése**. Ennek kapcsán a **Forma 1 Ostermann Kft.** jóvoltából 3 tribünjegyet sorsolunk ki olvasóink között, s ez még nem minden! **Az eredeti GRAND PRIX 2 program vásárlói között további tribünjegyeket, a 16. életévüket betöltöttek között egy V.I.P jegyet és egy különleges szolgálati jegyet sorsolunk ki.** Ez utóbbit nem lehet megvásárolni, kizárólag a Forma 1 bennfentesei juthatnak hozzá. Emellett a GRAND PRIX 2 vásárlói közül egy szerencsés nyerhet.

o

Az újság olvasói "kétfutamos" tesztjátékban vehetnek részt, melyek a Hungaroringről (versenyzőkről, pályáiról, csapatokról), illetve a Forma 1 szabályairól szólnak. **Júniusban és júliusban egy-egy tesztlap jelenik meg az újságban, melyeket kitöltve, a második futam végén egyszerre kell beküldeni a következő címre:**

576 Kbyte, 1389 Budapest, Pf. 132.
A borítékra írjátok rá: **FORMA 1**

FONTOS! Aki figyelmesen elolvassa a GRAND PRIX 2 szimulációs program magyar nyelvű kézikönyvét, sok segítséget kap a tesztlapok kitöltéséhez.

Az újságban játszó és a programot megvásárló játékosok közül a végső győzelemért a 30-30 legjobb a Pozsonyi úti boltunkban körmérkőzésben mérheti fel tudását a kormánykerék mögött ülve a GRAND PRIX 2 Hungaroring futamán. **Tehát ne csak az ész, hanem ezúttal az ügyesség is döntsön, vezess a megszerzett tudással!**

I. FUTAM: KI MIT TUD A HUNGARORINGRŐL?

1. Milyen hosszú jelenleg a Hungaroring versenypályája?
a/ 4.014 m b/ 3.810 m c/ 3.968 m

2. Milyen hosszú volt a Hungaroring versenypálya megépítésekor?
a/ 4.160 m b/ 4.014 m c/ 3.968 m

3. Ki tartja a hivatalos pályacsúcsot?
a/ A. Senna b/ N. Mansell c/ A. Prost

4. Mikor rendezték először Forma 1 versenyfutamot a Hungaroringen?
a/ [illegible] b/ [illegible] c/ 1987

5. [illegible] Forma 1 VB győztese?
a/ [illegible] b/ [illegible] c/ 1984

6. Ki nyert legtöbbször a Hungaroringen?
a/ M. Schumacher b/ N. Piquet c/ A. Senna

7. Hány pályaellenőri poszt található a Hungaroringen?
a/ 25 b/ 23 c/ 27

8. Hány box található a Hungaroringen?
a/ 13 dupla b/ 15 dupla c/ 26 szimpla

9. Ki nyerte az 1995. augusztusi F1 futamot?
a/ D. Hill b/ G. Berger c/ D. Coulthard

10. Mekkora sebességet érnek el a célegyenesben a F1-es autók?
a/ 330 km/h b/ 250 km/h c/ 280 km/h

11. Hány kanyar van a Hungaroringen?
a/ 9 jobb és 9 bal b/ 9 jobb és 8 bal c/ 7 jobb és 8 bal

12. Milyen széles a célegyenes a Hungaroringen?
a/ 12 m b/ 14 m c/ 16 m

13. Melyik csapat nyerte az első hungaroringi versenyfutamot?
a/ Camel Lotus b/ Marlboro Mc Laren c/ Williams Honda

14. Ki szerezte eddig a legtöbb pole-pozíciót a Hungaroringen?
a/ A. Senna b/ N. Mansell c/ N. Piquet

15. Mi volt Gerhard Berger legjobb hungaroringi helyezése?
a/ 2. hely b/ 3. hely c/ 4. hely

16. Melyik évben kellett az előírt körszámnál korábban leinteni a versenyt a Hungaroringen?
a/ soha b/ 1986 c/ 1987.

17. Ki nyerte meg 1991. évben a magyar Forma 1 futamot?
a/ T. Bousten b/ A. Senna c/ N. Mansell

18. Melyik évben volt a leggyorsabb edzésidő a Hungaroringen?
a/ 1992 b/ 1993 c/ 1994.

19. Melyik évben futották a leggyorsabb versenykört a Hungaroringen?
a/ 1992. b/ 1993. c/ 1995.

20. Melyik években volt a Magyar Nagydíj versenytávja 78 kör?
a/ 1986 és 1987 b/ 1986, 1987 és 1988. c/ 1986 és 1988.

TROLL KÉPREGÉNYTÁR

1067 Budapest, Teréz krt. 13.
A Pepita City üzletházban,
50 méterre az Oktogontól!
Telefon: 322-6026
Csomagküldő szolgálat is!

MELYIK STÍLUST CSÍPED?
MINDEGYIKBEN OTTHON VAGYUNK!
CYBERPUNK, EROTIC, SUPERHEROES,
MANGA, BRUTAL, SCI-FI...

AZ ANIME LEGJAVA! LEGENDÁS ÉS LEGFRISSEBB VIDEÓK!



TRANS-AM elektric
Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:
Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Sound Blaster AWE 32 VE
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 SCSI

CD DRIVE-OK:
- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- AT buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO

HANGFALAK:
- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

Videódigitalizáló - és MPEG lejátszó kártyák, CD írók, MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

CD ÍRÁS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)

Creative 4x-es CD drive	7.200,-
Sony 4x-es IDE CD	8.200,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	6.400,-
Gravis Ultrasound OEM 16 bit, WAVE táblával	10.400,-
28.800-as fax-modem (MWAVE) + h.kártya + üzenetrögzítő	23.600,-
RICOH 2x-es külső SCSI CD író + software + 10 ajándék CD lemez	120.000,-
Pentium 100-as CPU	19.200,-
4 MB/32 bites RAM modul	5.200,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban
Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 133-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Ready COMPUTERS

Kérd részletes árlistánkat üzletünkben!

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: *131-0518/3 vonal, 11-66-96.
Fax: 111-8671

Minden nap más-más két termékből

AKCIÓ!

Folyamatosan a legjobb áron!

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ
DX4-133 99.990 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 14" LR MONITOR, 840 MB HDD
S3 TRIO 64 PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony
PENTIUM 100 MHz 134.000 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 15" LR MONITOR, 1.3 GB HDD
S3 TRIO 64 PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony

4/36 RAM	4.992 Ft	8/36 RAM	9.992 Ft
DX4/133 CPU	6.600 Ft	16/36 RAM	18.480 Ft
P100 CPU	19.900 Ft	14.4 FAX	8.500 Ft
6xCD ROM	9.900 Ft	28.8 FAX	18.696 Ft
2GB SCSI	58.296 Ft	850 HDD	22.500 Ft
S3 32 VGA	4.512 Ft	S3 64 VGA	5.280 Ft

Áraink nettó árak.
Termékeinkre 1 év garanciát vállalunk.

AZ 576 KBYTE SAJÁT JÁTÉKPROJEKTJEIHEZ KERES PC-N NAGY TAPASZTALATOKKAL RENDELKEZŐ

BIZTOS KEZŰ GRAFIKUST GYAKORLOTT ANIMÁTORT ÉS PROFI PROGRAMOZÓT.

A REFERENCIAMUNKÁKAT AZ ÚJSÁG CÍMÉRE VÁRJUK!

MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!



Örömmel üdvözlünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hűséges olvasónk!
Akciónkkal nem csak az újság árából takarítasz meg komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teszed vásárlásodat boltjainkban.
Jó választásodat számok bizonyítják:

ELŐFIZETÉSI DÍJ:
1/4 ÉVRE: 850 Ft, (számonkénti megtakarításod 35 Ft)
1/2 ÉVRE: 1.650 Ft, (számonkénti megtakarításod 43 Ft)
1 ÉVRE: 3.200 Ft, (számonkénti megtakarításod 51 Ft)

Ami ennél is többet jelent, az a KLUBKÁRTYA, amely birtokában negyed, fél vagy egész éves előfizetés esetén

3, 6, illetve 12 alkalommal

5.76 %

árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNK-tól is!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt küldjük. Címezz pontosan, hogy biztosan célba érjen a várt újságod. Ne feledd! A már korábban megjelent újságokat utólag is megrendelheted. Legyen teljes a sorozatod! Ha a Csomagküldő Szolgálattól rendelsz, mellékeld a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amúgy is engedményes termékekre további engedményt a kártyáddal nem kaphatsz.

World Rally Fever

VADNAK SZÜLETTEM!

Jó vásárt csinált az Ocean, amikor "vérszerződést" kötött a Team 17-nel, hiszen a banda kifogyhatatlan ötletgyárosai immár a második bombájukat robbantják az idei PC-s fronton. A World Rally Fever annak ellenére lehet az idei év legnagyobb versenyautós slágerjátéka, hogy nincsenek benne a valóságot is meghazudtoló, Silicon Graphics járgánycsodák, FMV betétek és a felhőkarcolók felett elhúzó repülőgépek - **egyszerűen csak szórakoztató időtöltést biztosít.**

A cseresznyefák árnyékában nagy a tumultus.

Na erről beszéltem: a birkacsorda...

A manga továbbra is hódít, a ferde szemű izmos suhancok és bögyös kiscsajok ebben a játékban is főszerepet kapnak. A 8 féle karakter mindegyike más és más tulajdonságokkal bír, egyiknek a gyorsasága, másiknak a technikája kiemelkedő; ezen eltérések leginkább a hosszú egyenesekben avagy a girbe-gurba hegyi szerpentineken mutatkoznak meg. Sőt, ezek a technikai különbségek az ellenfelek mozgásán is megfigyelhetők, akik mindazonáltal nagyon fifikásak és mindent kihasználnak, hogy kiszorítsanak bennünket a pályáról, vagy más módon kiüssenek a versengésből. **Az éppen előzött versenyző nem rest nekilökni bennünket az útszéli kilométerkőnek, vagy a kerekeink elé dobni egy robbanó szeretetcsomagot.** Mivel a legjobb védekezés a támadás, ezért tegyünk mi is hasonlóképpen. A fairplay-t egy időre töröljük a memóriánkból.

Csak azt nem tudom, hogy mitől sárosak a kerekeim...

Az olasz tengerparton találkozik egymással a régmúlt és a jelen.

A 16 pálya tíz ország területén helyezkedik el és változatosságára egy zokszavunk sem lehet. Az angliai vidék szűk és kanyargós országútjaitól, a new yorki betondzsungel forgatagán át egészen a téli hegyvidéki szakaszokig mindenféle terep megtalálható a repertoárban. **Minden szakasznak megvannak a terepből adódó nehézségei**, amelyek falakkal, kidőlt farönkökkel vagy kötörmelékkel, mint nehezítő tényezőkkel vannak megbolondítva. Ez utóbbi akadályok leküzdésére már a kormányzás sem elegendő, a jól időzített ugratás a megoldás. S ha már az akadályoknál tartunk: **ne lepődjünk meg, ha ez egyik kanyarban hirtelen egy birkacsordába botlunk...**

Joggal kételkedhettek, hogy mindez élvezhető akár egy DX66-os gépen, pedig isten bizony az! A rutin olyan intelligens, hogy e **közepes konfiguráción is pergő játékot produkál** (33 képkocka/másodperc), míg ez **az érték egy Pentiumon elérheti akár a 60-as álomhatárt.** Az SVGA felbontást ugyan nem támogatja, de szerintem egyelőre alig néhány játék tudja ezt a grafikai módot úgy kihasználni, hogy az élvezhető játékot eredményezzen. S ehhez a cuki játékhoz egyébként sem illenek a tűéles kontúrok. Annál inkább passzol hozzá a könnyed soundtrack és a betalálás hangeffektek, amik a játékot kísérik.



Ha jól tévedek, ez a Nevada Sivatag.

w.r.fever
Kiadja: US Gold
PC: 486, 4MB RAM, VGA, 2XCD, SB
88%

WIPE OUT

Bizonyára minden Saturn tulajdonosnak kaján vigyort csalt az orcájára a nemrégiben felröppent hír, miszerint a **Psygnosis és a Sega szerződést írt alá**. Ez ugyanis gyakorlatilag annyit jelent, hogy az összes Playstation-ös nagy durranás meg fog jelenni Saturnra is, míg mondjuk a Sega Rally igen valószínűtlen, hogy meg lesz valaha a Sony gépére. A megállapodás első eredménye már meg is született: a **Wipeout** Saturn változata, amit rövidesen hamarosan követ a Discworld, illetve a Destruction Derby. No de térjünk vissza a Wipeoutra.

○

Mindeddig azt hallhattuk, hogy a Playstation hardverből kezelt vektorgrafikája utolérhetetlen, ezért elég kíváncsivá tett, hogyan fest a Playstation eddigi büszkesége immár Saturnon. Amint az várható volt, a tűéles grafika egyes egy kicsit durvább lett, de ami a lényeg: **a grafika sebességéből a programozók egy jottányit sem engedtek**, vagyis a játékélmény teljesen ugyanaz.

Az alapfelállás változatlan: a jövőben járunk, ahol egy gyilkos versenyen, a WipeOuton kell résztvennünk. Négy csapat közül választhatunk, milyen színekben akarunk versenyezni, majd ezen belül két versenyző közül is szelektálhatunk. A bajnokság megnyeréséhez összesen hat pályán kell rajthoz állnunk.



A hirdetőtáblák feliratait természetesen lecserélték.



Azért legalább egy hetedik helyezést el kéne érni.

A versenyszabályok szerint minden megengedett: például a pályán lévő színes paneleknél különféle fegyvereket vehetünk magunkhoz (egyszerre csak egyet), melyekkel aztán az ellenfeleinket néhány másodpercre megbéníthatjuk.

○

A játék alatt ugyanúgy **tombol a fergeteges techno zene**, igaz három szám - amiknek a jogait a Sony visszatartotta - ki lett cserélve. A Saturn verzió végül is érdemileg csak egy dologban marad el a PlayStation-ös változattól: sajnos az előzetes pletykákkal ellentétben ez a játék végül is meg sem használja a hamarosan megjelenő [illegible]. De ne legyünk maximalisták.



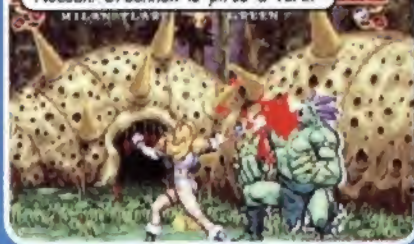
GOLDEN AXE THE DUEL

A címről valószínűleg sokaknak rögtön beugrik egy tipikus játékstílus: amikor oldalra haladva mindenkit le kell kaszabolni. Nos, ezúttal azonban - ahogy azt az alcímként szereplő Duel is mutatja - mégsem erről lesz szó, hanem egy Street Fighter-féle verekedős játékról.

○

Az alapsztori az elődökhöz képest nem sokat változott: sok hold kelt fel az elátkozott háború óta. De ahogy azoknak a sötét időknek az emléke halványodni kezdett, nyomban kitört egy újabb háború. Az idők homályából egy varázs bárd tűnt elő, azt beszélték ezzel a bárddal győzte le Gillius annak idején Death Addert, s hogy ez a bárd bármihez hozzásegíti a tulajdonosát, amit a szíve kíván. Fiatal és öreg, jó és gonosz egyaránt a különleges tárgy varázserejéért szállt harcba. Egy új háború vette kezdetét, **az Arany Bárd háborúja.**

A játék célja tehát adott, most már csak választanunk kell a tíz szereplő közül, s nekiállni a csihi-puhinak. Gyakorlott Golden Axe-esek már régi ismerősöket köszönthetnek néhány szereplőben: itt van például Death Adder, a főgonosz az első részből, aki valahogy visszatért a túlvilágról, vagy a már említett Gillius, a viking is. Szintén ismerősök lehetnek **a kis rohangáló manók**, akikből ugyanúgy mint az előző részeknél, most is **varázsitalokat** üthetünk ki. Ha ezekből ötöt begyűjtünk (az A+B+C-t lenyomva) extra erőre tehetünk szert, vagy **ételeket** vehetünk el tőlük, melyek az energiánkat növelik.


Nocsak! Greennek is piros a vére?

○

A grafika megjárja, bár Saturnon nem számít kiemelkedőnek, és az alkotók az animációval sem erőltették meg magukat. Mindegyik szereplőnek például csak egy speciális támadása van. A frankó tükröződések és árnyékhatások persze mindenképp pozitívumként értékelhetők, s jó dolog a zoom is, magyarul, hogy a kamera közelít-távolít a résztvevőkre, ám ezek sem mondhatóak már nagy újdonságnak. Összességében egy átlagos verekedős játékkal van dolgunk, de a Golden Axe rajongók azért biztosan szeretni fogják.



"Most kettéhasítalak!"



Conquest of The New World™

A játék elsődleges célja a teljes Amerikai kontinens meghódítása és vetélytársaink megsemmisítése. Ez persze általában nem sikerül a megadott időn belül, s ilyen esetben a gép az összegyűjtött pontok alapján hirdet győztest. Pontokat szinte minden tettünkkel gyűjtögethetünk. Bónusz jár minden földrajzi felfedezésért (a kontinens leghosszabb folyója például 200 pontot ér), csatákban elért sikerért, a függetlenség kivívásáért és még az egyes körök gyors befejezéséért is.

A történet kezdetén egyetlen hajóval érkezünk az Új Világba, ahol az ismeretlen vidék hatalmas feketeségként vesz körül. A hajón néhány felfedező, katonák és egy csapat telepes utazik (előfordul, hogy őket egy későbbi hajón küldik utánunk), s egyetlen vágyuk, hogy virágzó kolóniát alapítsanak az ígéret földjén. Keressünk egy kellemes partvidéket, tegyük partra az utasokat és fedezzük fel velük a környéket.

IRÁNYÍTÁS

Egy figura mozgatásához válasszuk ki őt, majd a tűzgombot nyomva tartva jelöljük ki az úticélt. Ha egy körben nem jut el odáig, a következő körben újra meg kell adnunk az irányt. Terepen mozgáshoz igazából csak a felfedezők értenek, ők viszonylag gyorsan haladnak minden körülmények között. A többi embert nagyobb távolságra érdemes inkább hajón fuvarozni, mint sétáltatni. Ha a nagy térképen elveszne valamelyik emberünk, a Next gombbal mindig a következő, még lépni tudó egységre ugorhatunk. Katonáink mindig kapitányuk irányítása alatt utaznak, s automatikusan követik őt mindenhova. Ha egy egységen kettőt kattintunk, egy ablak jelenik meg. Ebben a Persistent gombot bekapcsolva, emberkénk a következő körben is emlékezni fog legutóbbi parancsunkra. Ezen túl itt nézhetjük meg az egység minden adatát és itt adhatunk ki minden rá jellemző parancsot is.

Ha telepes csapatunkkal egy kedvező helyet találtunk, építsük fel a telep központját. A települést igazából olyan környékre érdemes tenni, ahol a közelben minden megtalálható. Szükségünk lesz egy sík mezőre lehetőleg folyóval, ahol az élelmet termeljük meg, óceánra, melyen keresztül kereskedhetünk az anyaországgal, s elhajózhatunk még távolabbi vidékekre, erdőkre a fa, és végül hegyekre, az építkezéshez szükséges fém és arany kitermeléséhez. Ha még keresgélés közben kiválasztunk egy szimpatikus helyet és lenyomjuk a Z betűt, az ott létesítendő település vonzáskörzete kivilágosodik.

A faluról információkat a központon való dupla kattintással kapunk. Itt felül olvashatjuk, mennyi arany, fém, fa, áru és gabona van raktáron, s a következő körben várhatóan hogyan fog ez változni. Új épületet a Build Building gombbal építhetünk. Itt a listában valamelyik épület gombjára rámutatva a felső sorban megnézhetjük, milyen nyersanyagok kellenek hozzá, s ezek közül mi hiányzik. A kiválasztott épületet a térkép világos részén, egy sík területen kell elhelyeznünk, s a ház a következő körben kezd működni. A hely keresése közben, felül egy százalékos szám mutatja, mennyire fog jól működni az építmény azon a helyen. Később, ha valamilyen tevékenységre specializálódik a falu (azaz ilyen épületből van a legtöbb), ezek termelése tovább javul. Egy kész épületről, az ott folyó munkáról szintén a két kattintásra megjelenő ablakból tudunk meg mindent.

A Population Detail gombbal a lakosságról kapunk adatokat. Itt a legfontosabb a szabad és lekötött munkások száma, valamint a rendelkezésünkre álló gabona. Ha a szabad munkaerő negatív, nincs elég ember a faluban a feladatok ellátására. Ekkor sorra állnak le a munkák, először a bányászat és kereskedelem. Ha sok szabad munkás van, újabb ipari épületeket kell létrehoznunk. A Commodity Detail-ben a falu által egy körben termelt és elhasznált nyersanyagok listáját kapjuk.

ÉPÍTKEZÉS

Minden építménynek négy szintje van. A házak első szinten készülnek el, de menet közben némi további nyersanyagért cserébe továbbfejleszthetjük, hatékonyabbá tehetjük őket. Első lépésként mindig a telep központját kell fejleszteni, ami a jobb működésen túl a falu méreteit is megnöveli. Ha valamit rossz helyre tettünk, a Demolish gombbal rombolhatjuk le. Ilyenkor a nyersanyagnak csak egy kis részét kapjuk vissza.

A házak legfontosabb feladata, hogy a falu lakóinak otthont adjon (néhány ember lakhat a farmokon és a falu központjában is). Ha nincs elég szállás, az emberek elhagyják a falut, míg ha van szabad hely, gyarapodnak és külső bevándorlók is érkezhetnek. Ezen túl a házakban toborozhatunk új telepeseket, akik további terjeszkedésünket biztosítják (Recruit Settlers).

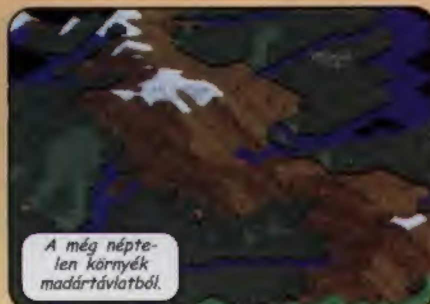


Az a vödröket cipelő néni alapítja meg első városunkat.



A hollandok elleni csata sajnos sok veszteséggel fog járni.


Ez kis falunk környéke, néhány földrajzi nevezetességgel.


A még néptelen környék madártávlatból.

A farmok az emberek számára szükséges élelmet adják. A normálisnál nagyobb hely kell nekik és jó, ha van a közelben víz. 1 adag gabona 100 embernek elég egy körre, s ha kevés a kaja, az emberek elhagyják a falut.

Dokkot minden víz mellett építhetünk. Elsődleges feladata a kereskedelem bonyolítása. Ha olyan folyón épült, amelynek nincs kapcsolata az óceánnal, rajta keresztül az anyaországba nem tudunk szállítani. Tengerparti dokkokban ezen túl hajókat is építhetünk.

Fűrésztelepet (Mill) erdőben, vagy a még jobb termelés érdekében dzsungelben, míg a bányákat fennsíkon, hegy és folyó közelében kell elhelyeznünk. Aranyat nagy valószínűséggel csak hósipkás hegyek lábánál találunk. Ércet minden bánya termel, akármilyen rossz helyre is tettük, aranyat viszont csak ott lelünk, ahol felül a százalékos szám 100-nál nagyobb.

A kereskedőházak (Commerce) nyersanyagokból árucikkeket állít elő. Minden fajta nyersanyagból egynek rendelkezésre kell állni a kör végén, hogy a munka menjen. Amíg ilyen épületünk nincs, árut csak az anyaországgal való kereskedelemben lehet elég drágán beszerezni, s néhány épület létrehozásához mindenképpen szükségünk lesz rá.

A templomok a bevándorló telepesek számát növelik, a **kocsmák (Tavern)** pedig új felfedezőket toboroznak.

Az erőd szintén nagyobb helyet foglal. Azon túl, hogy védi a falut, itt képezhetünk ki gyalogosokat, lovasokat és tüzéreket. Az elkészült katonákat egy régi vagy egy újonan toborzott kapitány alá kell beosztanunk, önmagukban nem kószálhatnak. Az irányításunk alatt lévő csapatok száma is az erődök számától függ, amíg nincs erődünk, legfeljebb 5 egységünk lehet.

Az akadémián (War College) katonai kutatásokat végezhetünk. Minden faluban csak egyet építhetünk, de ha több faluban is van, gyorsabban kapunk eredményt. A kutatásokat súlyos aranypénzekkel kell finanszíroznunk. Három fontos területet fejleszthetünk, katonáink találati valószínűségét (Improved Offensive Tactics), védekezésük hatékonyságát (Improved Defensive Tactics), valamint vezetőink mindenféle képességét (Leader Research). Ha az első kettőből sikert érünk el, az összes katonánk azonnal alkalmazni fogja az eredményt. A vezetői képességeknél a végén mindig három pontot kapunk, melyet csak új kapitányok kiképzésekor használhatunk fel.

Új kapitányt a Commission Leader gombbal képezhetünk ki. Ekkor néhány jellemzőjét (Leadership - hány egységet irányíthat, Attacks per Combat Turn - egy csatakörben a támadások száma, Movement - egy körben milyen messzire jut és Charisma - a katonák morálját növeli) a kapott pontokat felhasználva módosíthatjuk. A pontok számát a kapitány szintje és az akadémián összegyűjtött pontok határozzák meg. Egy győztes csata után a kapitány további pontokat kap, melyekből ezeket az értékeket növelhetjük (Assign Experience).

KERESKEDELEM

A falu központjában a Trade gombbal az anyaországgal, a bennszülöttekkel vagy más országokkal folytatott üzleteinket tehetjük rendbe. Egy új kapcsolat létrehozásakor válasszuk ki a partnert, valamint azt, hogy mit adunk és mit kérünk. A kereskedelmi kapcsolatok száma függ a központ szintjétől és a dokkok számától.

Az anyaországgal akár vásárolunk, akár eladunk, csak aranyért kereskedhetünk. Mivel Európa elég távol van, egy-egy üzlet néhány kört is igénybe vesz. Kezdetben aranyhoz és árucikkekhez csak rajtuk keresztül jutunk. A bennszülöttekkel azonnal végbemegy a csere, s itt az árak is kedvezőbbek.

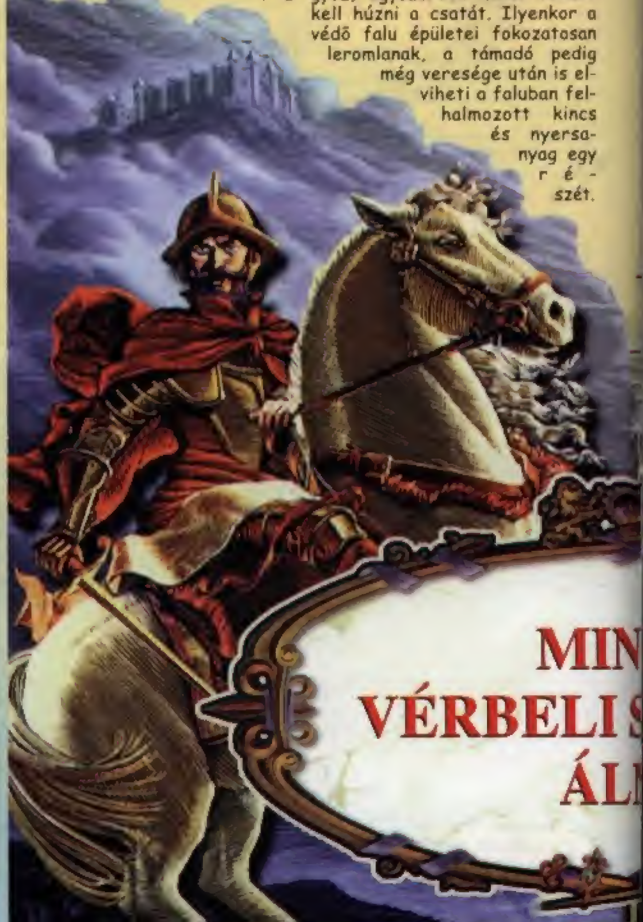
Ha több telepünk van, itt tudunk nyersanyagot az egyik helyről a másikra átszállítani (Transfer to Colony) és ugyancsak itt követelhetünk vagy ajánlhatunk fel ajándékokat (Tribute) vetélytársainknak. A létrehozott kereskedőutakat két kattintással módosíthatjuk és a Delete-tel szüntethetjük meg.

CSATA

Ellenséges falvakat és egységeket csak katonákkal vagy hajókkal támadhatunk meg. A támadáshoz katonánk úticéljaként az ellent jelöljük ki. Településnél választhatunk, hogy leromboljuk, elfoglaljuk (bennszülötteket nem lehet) vagy kifosztjuk (raid). Kifosztásnál nem fontos, hogy ki győz, egyszerűen minél tovább kell húzni a csatát. Ilyenkor a védő falu épületei fokozatosan leromlanak, a támadó pedig még veresége után is elviheti a faluban felhalmozott kincs és nyersanyag egy részét.



Néhány év alatt a település komoly faluvá cseperedett.




Ez a vidék egyáltalán nem emlékeztet Amerikára.


A játék végére már összeérnek a városok a tengerparton.


Csinos partmenti település.

Az ütközetek egy háromszor négyes táblán folynak, melyen a tüzérek csak az első sorig mehetnek előre. A mozgatáshoz és támadáshoz jelöljük ki a katonákat (egyszerre akár többet is), majd a cél téglalapot (ez villog, ha ráléphettek). Itt feladatunk vagy minden ellenséges katonát lelőni vagy az ellenfél zászlaját elfoglalni.

Lépni csak szomszédos mezőre lehet, átlósan nem. A gyalogosok és a tüzérek egy körben csak egyet léphetnek vagy lőhetnek, míg a lovasok vagy kettőt lépnek, vagy legfeljebb egy lépés után lőnek. Egyedül a tüzérek lőhetnek távolabbra, abban az oszlopban, amelyben állnak. Egy kör lépéseit a Donenal fejezzük be.

A csata során jó taktikával növelhetjük a találat valószínűségét (a sérülés nagyságát azonban nem tudjuk változtatni). Ha egy támadásban különböző típusú katonák vesznek részt, a csapás hatékonyabb lesz. Ilyenkor a lövés előtt minden támadót ki kell jelölnünk. A lovasok biztosabban támadnak, ha előtte léptek egyet. Szintén hatékonyabb, ha a támadók nem egy mezőn állnak, hanem körbeveszik az ellenséget. S végül, a tüzérség közelre pontosabban céloz, mint távolra.

Egy körben csak megadott számú katonával támadhatunk. Ez a szám a csapat kapitányának képességeitől függ (s a kapitány alatt látható). Az eltalált katonák veszítenek erejükből (a kis szám az ember lábánál). A legyengült katona gyengébben támad, s eredeti erejét csak a csata után, egy településen pihenve nyeri vissza. A sérült katonák néha pánikba esnek és futásnak erednek. Ennek gyakorisága függ a kapitány karizmájától és az ellenfél vezetőjének hírnevétől.

Saját településeink védelme tulajdonképpen teljesen hasonló módon megy. Az egyetlen különbség az, hogy az ide rendelt katonák mellett minden itt állított erőd képviseletében 1 tüzér, a falu lakosai, mint gyalogosok (fehér szám jelzi őket) és a közelben élő baráti törzsek harcosai is részt vesznek a harcban. Ha faluban több kapitány és katona is van, a harcot a legjobb társaság veszi fel a betolakodókkal.

Hajócsatában kétféle célunk lehet: az ellenséges hajó elsüllyesztése (Sink), illetve elfoglalása (Board). Elfoglalásnál, miután megközelítettük az ellenfelet, sima csata következik, ahol mindenki gyalogosként vesz részt, a lovasok fele erővel (a tüzérek kimaradnak). A sérült hajókat a dokkban hozhatjuk rendbe.

DIPLOMÁCIA

Diplomáciánkat elsősorban az anyaországgal tartott kapcsolat határozza meg. A jó viszonyhoz időben be kell fizetni az adókat (lehet automatikus, vagy kézi utalás), s nem szabad megtámadni szövetséges csapatokat (a pillanatnyi állapotot a Main Diplomacy ablakban látjuk). Más nemzetekkel csak azután lehet bármi kapcsolatunk, hogy felfedeztük egy településüket. Ezeken a viszonyokon változtatni a megfelelő sorban való kattintással tudunk.

Mivel az adók és a diplomácia korlátozása elég kényelmetlen, egy idő után minden telepes függetlenségre vágyik. A függetlenségi háborút vagy az anyaország haragja (késlekedő adók) és hadüzenete, vagy saját lázadásunk előzi meg. Ekkor természetesen az anyaország csapatokat küld, melyeket három nagy csatában kell legyőznünk a végső sikerhez. Menet közben a Sue for Peace-szel visszavonhatjuk a dolgot, két nyert csata után pedig a Sue for Commonwealth-szel nagyobb szabadságot és kevesebb adót érhetünk el, de egyben lemondunk függetlenségi törekvéseinkről is.

Bennszülötteknél függetlenség helyett a szövetség kikiáltása jelenthet nagy lépést. A többi bennszülött törzs persze harcolni fog ellenünk, de a legyőzött törzsek katonai szövetségesek lesznek.

ÉRTÉKELÉS

A doboz felirata szerint a játékot olyanok készítették, akik maguk is megszállott játékosok. Ez meg is látszik rajta, hiszen szép, izgalmas, akár hetekig is képes lekötni az embert. Az egyetlen problémám vele az, hogy igazán új ötletet nem találtam benne. Ez azonban lehet érdeme is, hiszen sok remek elöd legjobb megoldásait sikerült összegyűjteni benne. Különösen izgalmas szórakozást jelent azoknak, akik öten hatan összeállnak és modemen vagy hálózaton keresztül mérik össze erejüket. Aki pedig a gép ellen vág neki, annak biztatásul csak annyit ír a kézikönyv: 'A gép nem csal, de nehéz szinten előnyösebb feltételekkel indul'.

conquest otnw

Kiadja: Interplay



486DX/66
8MB RAM
SVGA
2xCD ROM
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Amerikát már sokan felfedezték, de ilyen látványosan még senki.

83%

DEN
STRATÉGA
MA!

1996 ISMÉT A SÁRKÁNY ÉVE!

PANZER DRAGOON II zwei

Alig egy év telt el, s most ismét beléphetünk a **Panzer Dragoon** enyhén szólva szürreális fantáziavilágába. Lássuk, hova is érkezünk! Az ősi idők háborúi után egy genetikai mutáció következtében az emberiség majdnem teljesen kihal. A háború miatt, ameddig a szem ellát, csak kopár pusztaságokat látni, a túlélőket mutáns fenevadak tizedelik. Néhányszáz év elteltével azonban az emberiség alkalmazkodik ehhez a kegyetlen világhoz, még néhány vad teremtményt sikerült is megszelídíteni, köztük a strucc szerű **Khourieatokat.**

A településeken irtóznak az újabb mutációktól, ezért törvényeket hoztak ellene. Abban a hitben, hogy az újabb mutációk visszahozhatják a rettegett ősi időket, **minden Khourieatot, amelyik zöld fénnyel a torkában születik, azonnal megölik.**

Történetünk hőse azonban nem veszi figyelembe a törvényt, és életben hagy egy mutáns Khourieatot. **Lagi nem csak a torkában lévő zöld fénytől különleges, hanem mert két apró szárnya is nőtt.** Hősünk arról álmodozik, hogy egyszer ez a két szárny mindkettőjüket izgalmas kalandokba repíti.

Lagi egyre növekedik, így emberünk úgy határoz, kipróbálja a szárnyait. Talán, ha Lagi tudna repülni, az meggyőzné a falubélieket, hogy ne öljék meg a mutáns állatokat. Hősünk felpattan Lagi hátára, egyre gyorsabban és gyorsabban vágtázik, és egyszercsak érzi, hogy emelkedik. Csodálattal tekint le a távolodó talajra, ám abban a pillanatban egy éles fény zavarja meg. Felpillant, s elszörnyed azon, amit lát: a faluját egy hatalmas léghajó bombázza le. Hallott ugyan már a két törzsről, a Mecchanikusokról és a Birodalmiakról, akik ősi fegyverekkel háborúznak, ám most a saját szemével látta, amint a Birodalmiak megsemmisítették a lakhelyét. Azt még nem tudta, hogy miért tették, ám egy dolgot biztosan tudott: hogy bosszút fog állni. Levágtatott a romok közé, felvett egy elhagyott lézerpisztolyt, és azzal megkezdte küldetését...

A MÁSODIK RÉSZ SAJÁTOSSÁGAI

A faluban kezdődnek tehát a kalandjaink, ahol először is a menekülő léghajókat vesszük üldözőbe. Mint az a történetből is kiderült, Lagi egyelőre csak gyalogosan tud minket a hátán vinni, ez tehát az első szembe ötlő újdonság az első részhez képest. Ettől azonban nem kell megijedni, ahogy telik az idő, sárkányunk megtanul repülni, sőt - attól függően, hogy milyen teljesítményt nyújtunk egy-egy pályán - **egyre nagyobbá, keményebbé, erősebbé fog átalakulni.**

A másik fő újítás a játékmenet. Igaz, itt is csak 8 pálya van, ám **mindegyik pályán legalább két választható út van,** tehát miután egyszer végigjátszottuk a játékot, még mindig marad bőven felfedeznivaló. A különböző utakat kipróbálva lerövidíthetjük az utunkat, ez főként a barlangos pályára érvényes, ahol egész termeket, jól megtermett ellenfeleket hagyhatunk ki, kerülhetünk el.

Jelentősen javítottak a nehézségi szinten is, az első résznél én ugyanis nagyon kevésnek találtam a folytatási lehetőségek számát. **Ezúttal azonban örök continue van.** Ez persze nem azt jelenti, hogy nyugodtan lehet bénázni, ugyanis például, ha nagyon gyengék vagyunk, nem jön a játék végén főellenség, ha viszont vesztés és állásmentés nélkül megyünk végig, az options menüben megnyílik az úgynevezett Pandra's Box menüpont, ahol többek között pályát választhatunk, köztük egy gyakorló szintet is, ami az első rész rejtett pályájához hasonlítható.



"Lubickolj csak, már úgysem sokáig teheted!"

A SATURN ISMÉT JELESRE VIZSGÁZOTT

A játék grafikája - reméljük a képeinken is látszik - valami elképesztő. **Konzolon még ilyen minőségű 3D-s grafikát nem pipáltam.** Hatalmas, egész képernyőt betöltő, tökéletesen kidolgozott és árnyékolt objek-



Az erdőben jól megtermett hernyókkal találkozhatunk.



A kisebb léghajók nem valami erős tákolmányok.



Az első jelentősebb akadályt ez az ágyúkkal megspékelt kapu jelenti.





A birodalmi anyahajón engedjük szabadjára vandál ösztöneinket.

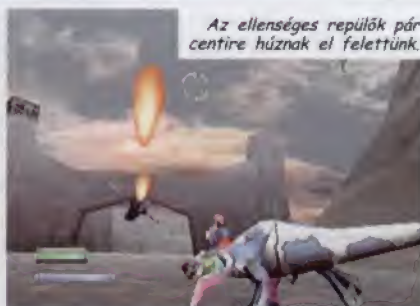


"Szép nagyra nőttél, te kis kanári!"

Kezdetben még gyalogszerrel indulunk.



Az ellenséges repülők pár centire húznak el felettünk.



Körülöttünk mindenütt a pokol tüze, de mi rendíthetetlenül folytatjuk útunkat.



tek cikáznak a képernyőn, nem is beszélve a háttérben lévő hegyekről. A hullámzó tenger effektusa már az előző részben is gyönyörű volt, ám a mostani rész vizes barlangja minden képzeletet felülmúl. Ezt tényleg egyszerűen látni kell.

Az irányítás maradt szerencsére a jól bevált régi, tehát a sima lövésen kívül a tüzt nyomva tartva foghatjuk be az ellenfeleket, forgolódni pedig a felső gombokkal tudunk. **Újdonság azonban a bevadulós "berserk" támadás,** ezt az X,Y,Z gombokkal tudjuk aktivizálni, ám csak akkor, ha van rá energiánk, amit az életerőnk csíkja felett láthatunk. Tehát, ha az a jelző zölden áll, akkor lehet bevadulni. Ez egyébként majd a kisebb ellenfelek megsemmisítésével fog újratöltődni.

Minden pálya végén hatalmas főellenségek várnak ránk, mindegyik valami extrém támadással rendelkezik, a későbbieknél már jól kitervelt taktikára lesz szükségünk a győzelemhez. A játék a rengeteg rejtett rész miatt szinte megunhatatlan, jómagam is már többször végigjátszottam, de ahányszor csak nekifogok, mindig ottragadok a képernyő előtt. A japánok ismét megmutatták, hogyan is kell játékot készíteni.

"Hű, de szép vagy!"





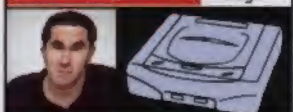
Ennél a főellenségnél csakis a sima lézert használjuk!





Az első pálya főellensége pillanatokon belül darabjaira hull.

p. dragoon 2	Kiadja: Sega



LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBO	NA

A japánok ismét bebizonyították, hogy tudják, mitől döglik a légy...

94%

VENI, VIDI, VICI

JÖTT, LÁTOTT, GYŐZÖTT IMMÁR MÁSODSZOR!

Immáron két éve annak, hogy először kezembe kaptam a Settlerst. Akkortájt még egy Amigát nyüstöltem igen vadul, amire nem túl sűrűn írtak igazán színvonalas stratégiai játékokat. Tán emiatt is zártam szívembe különösen a Settlerst, ami a maga műfajában valóságos csodának számított. Hangulatos grafika, fantasztikus zene és rengeteg képi humor - akkoriban ennyi elég is volt az üdvösséghez. Azóta nagyot fordult a világ, immáron a PC-k uralják a piacot, a Pentium alaplap és 16 Mb Ram alapkövetelmény, a monitorokról pedig Mark Hamill borostás képe vigyorog ránk. És egyre nehezebb a digitalizált filmbetétek és ray trace animációk tengeréből valami játékra emlékeztető dolgot előbányászni...

Igazság szerint roppantul meglepődtem, mikor megpillantottam a Settlers II dobozát. Igaz ugyan, hogy a Blue Byte elég régóta ígérgette már a játékot, de karácsony előtt nem igazán számítottam a megjelenésére. Egyébként jómagam mindig is gyanakodva szoktam a valaha nagy sikert aratott játékok folytatásait fogadni, de a Settlers II-ben egy pillanatig sem kételkedtem. Egyrészt a Blue Byte nem szokott gyenge programokkal előrukkolni (Battle Isle III ide vagy oda), másrészt az első rész alapötletét és hangulatát már művészet lenne elszúrni.

MEMÓRIA-IGÉNY ÉS EGYÉB NYALÁNKSÁGOK

És ezzel el is érkeztünk kedvenc vesszőparipámhoz... Azt már most leszögezem, hogy a Settlers II hardware igénye miatt nem fogok átkokat zengeni a Blue Byte programozóira. A gyári kézikönyv tanulsága szerint ugyanis a játék tökéletesen fut 8 megával is, s a 2X-es CD-Rom is bőven elegendő. Ez utóbbi állítást még alá is írom, de a memória-igény azért enyhe túlzás. Kétségtelen, hogy a játék egy DX2/66-oson 8 Mb Rammal kifogástalanul működik, de pár opció csak 16 mega környékén hajlandó működni. Például viking, távol-keleti vagy afrikai kultúrákkal nem igazán tudunk játszani, valamint a pálya mérete illetve a játékosok száma is limitált. Igazán sima, folyamatos scrollozásról pedig Pentium alatt ne is álmodjon senki, és az 1280x1024 felbontáshoz sem árt egy komolyabb konfiguráció. Mindezek ellenére egy rossz szavam se lehet a játék túlzott hardware igénye miatt, hisz már egy közepesnek mondható 486-on is remekül elszórakozhatunk vele.


A játék egyik új településfajtája, a viking falu.

AMI VÁLTOZOTT, ÉS AMI MARADT A RÉGI

A játék irányítása és alapötlete nem sokat, mondhatni semmit sem változott az e l s ő rész óta. Természetesen megjelent jópár új épület, a játék kezelése egyszerűbb lett, a grafikát illetve a hangot is alaposan feltuningolták, de alapjait tekintve a játék vajmi keveset változott. Az mindenesetre kellemes újítás, hogy négy különféle népet is irányíthatunk (rómaiak, vikingek, valami afrikai törzs, japánok), és a játéktér is hatalmasra növekedett az első rész óta. Egyébként kolóniákat létesíthetünk más szigeteken, földrészeken is, ilyenkor hajóval szállíthatjuk át a létfontosságú utánpótlást telepeseinkhez. Aztán a geológus mellett megjelent még egy érdekes figura: a felderítő. Őt a határ közelében érdemes szélnek eresztenünk, mivel össze-vissza mászkálva jókora területeket tud felderíteni. Mindent összevetve maga a játék nem változott sokat, viszont a játszhatóság rengeteget fejlődött az első részhez képest. Mint arra már utaltam, a játéktér hatalmas lett, s emiatt egészen elképesztő méretű birodalmakat építhetünk ki.

The Set


Királyi palotánk a nyüzsgő plebs-ekkel.


Viking erőd néhány kiszolgáló épülettel.

tlers II

AZ ÉPÜLETEK

Favágókunyhó: a fatermelés szempontjából nélkülözhetetlen épület, már a játék legelején érdemes belőlük legalább kettőt felhúzni. Nem árt a közelükbe egy erdészt is telepíteni, a fiúk ugyanis gyorsan dolgoznak és hajlamosak a környékükön lévő fákat igen hamar kipusztítani. Ez persze nem mindig baj, elvégre ezzel a módszerrel igen komoly területeket nyerhetünk későbbi építkezéseinkhez.

Erdészház: csak akkor érdemes felépíteni, ha már fogytán vannak az erdők vagy nagyon sok sík területünk van. Egy erdész nagyjából két favágót tud "eltartani". Egyébként erdészeinknek van egy roppant bosszantó tulajdonsága: facsemetéiket még véletlenül sem a kiirtott erdőbe, hanem útjaink, épülő farmjaink közvetlen közelébe telepítik...

Kőbánya: sziklák közelébe érdemes felhúznunk, innen nyerjük a nagyobb építkezésekhez létfontosságú alapanyagot. Sajnos kőfejtőink viszonylag hamar felélik a rendelkezésükre álló nyersanyagot, így időről időre új és új kőbányákat kell építenünk. Ez a módszer persze csak addig célravezető, míg gyors ütemben


Csendélet királyi palotával meg szélmalommal


A földművelésnek nincs túl sok értelme ezen a kietlen vidéken. A kovács viszont vígan elvan...


Őrtornyukból szemmel tarthatjuk az őslakos néguszokat

tudunk terjeszkedni. A játék későbbi részében egyre inkább gránitbányáinkra leszünk utalva.

Halászkunyhó: a bányák élelmiszerellátásának tán legkényelmesebb módja néhány halászkunyhó felépítése. Az egyetlen dolog amire vigyáznunk kell az, nehogy túl sokat telepítsünk egymás mellé. Ez esetben ugyanis igen rövid idő alatt lehalásszák a "közös vizet", majd kénytelenek a világ végére elvándorolni. Érdemes halászkunyhóink között egy képernyőnyi helyet hagyni.

Vadászház: szintén kaját termel, bár jóval több gond van vele, mint mondjuk a halászkunyhóval. Először is ki kell szúrnunk egy helyet, aminek a környékén elég sok vad rohangál, s itt húzzuk fel a házikót. Ez főleg erdőkben vagy azok környékén szokott előfordulni, épp ezért az állandóan mászkáló és szorgosan "vagdalkozó" favágóink hajlamosak elzavarni a vadat. Néha meg egyszerűen kifogynak négylábú barátaink, szóval érdemes vadászaink ténykedését állandó figyelemmel kísérni.

amiből majd a pékségben kenyeret sütnek. Érdemes a parasztgazdaságot, a malmot és a pékséget közvetlenül egymás közelébe telepíteni, s lehetőleg a bányától se legyenek túl távol.

Pékség: itt készül a kenyér. Működtetéséhez liszt és víz kell.

Vasolvasztó: a fegyver és szerszámgyártás szentélye, itt olvasztják ki a nyers fémrögből a vasat. Vasérc és szén kell a működéséhez. Főleg ez utóbbi problémás, mivel rengeteg épület valósággal falja a szenet, viszont vastermelés nélkül egész iparunk meg van lőve. Szóval nem árt a vasolvasztó prioritását a széntermelésnél már a játék legelején maximumra venni.

Lakatosműhely: egy másik kulcsfontosságú hely, ugyanis itt készülnek a különféle szerszámok. Majd minden épület működtetéséhez szükségünk van egy szerszámra. A játék kezdetén ugyan elég komoly készletünk van minden féle és fajta eszközből, de az idő előrehaladtával bizony szükségünk lesz az utánpótlásra.


Na, mit hozott a hajó? Remélem Túró Rudi is van a raktérben...

Kovácsműhely: a játékban három dolog kell a háborúhoz: kovácsműhely, kovácsműhely, kovácsműhely. Itt készülnek a fegyverek, amik nélkül ugye elég macerás lenne szomszédainkat leigázni... Noha a játék első szakaszában túl sok hasznát még nem látjuk, igyekezzünk legalább kettőt minél hamarabb összehozni. Az állandó terjeszkedések és háborúskodások miatt a játék közepe felé már rengeteg katonára lesz szükségünk.

Pénzverde: a bányáinkból jövő aranyrögökből vernek itt díszes pénzt, amit zsoldként rögtön ki is osztanak katonáink között. Katonáink ebből a zsoldból "fejlődnek", azaz javulnak harcbéli képességeik. Noha a játék kezdeti szakaszában a "sok lúd disznót győz" elv szokott érvényesülni, de a végjátékban né-


A frissen kolonizált területeken békésen megfér egymással a fakunyhó és a palota...


Navigare necesse est!

Kút: innen nyerjük a vizet (ki hitte volna...), épp ezért érdemes már a játék legelején felhúzni egyet. Előbb persze a geológussal fel kell túratnunk a környéket, míg végre rá nem akad egy forrásra (kék pötty). Na, kizárólag ide érdemes kutat építenünk. Amúgy víz kell a pékség, sörfőzde, sertéstenyészet és szamártenyészet működtetéséhez is, tehát idővel nem árt több kutat is fúrnunk.

Fűrészüzem: itt készíthetünk a nyers farönkökből deszkát, ami nélkülözhetetlen az építkezésekhez. Egy fűrészüzem két-három favágót tud kényelmesen ellátni, s egy nagyobb birodalomnak legalább két fűrészüzemre van szüksége (a lakatosműhely, illetve hajógyár is zabálja a deszkát).

Mészárszék: a sertéstenyészetből jövő malacokat vághatjuk itt le, tehát az élelmiszertermelés szempontjából igen lényeges épület. Egy mészárszék kényelmesen ki tud szolgálni legalább két sertéstenyészetet.

Malom: a parasztgazdaságból jövő gabonát tudjuk itt lisztté őrölni,




Néhány épületünk még szerkezetkész állapotban...

hány veteránnal már csodákat művelhetünk. Épp ezért mindig fordítsunk kellő figyelmet pénzverdéinkre...

Sörfőzde: a pénzverdéhez hasonlóan katonáink harci kedvét javítja, működtetéséhez víz és gabona kell. A játék kezdeti szakaszában túl sok értelme még nincs, de komolyabb határvillongások idején már jól jön.

Parasztgazdaság: az egyik legfontosabb épület, bányáink élelmiszerellátásában kulcsfontosságú. Az itt termelt gabonát zabálják a disznók, valamint ebből készül a kenyér és a sör is. Építésénél nem árt figyelembe venni, hogy minél több szabad terület kell az épület körül, egyébként elég gyér lesz a termés. Igyekezzünk minél több jól működő parasztgazdaságot építeni már a játék elején, a későbbiekben a bányászoknak rengeteg élelemre lesz szüksége.

Sertéstenyészet: dolgos kanászaink itt nevelik a disznókat, amik a bányászok kedvenc eledelei közé tartoznak. Érdemes egy parasztgazdaság közvetlen közelébe építeni, ezzel is lerövidítve a szállítást. Amúgy sertéstenyészetet csak akkor érdemes felhúzni, ha legalább két jól működő farmunk már van.

Szamártenyészet: rendkívül hasznos épület, az itt felnevelt szamarak ugyanis nagyban megkönnyítik teherhordóink munkáját. Szamaraink automatikusan a legforgalmasabb útvonalakon fognak járőrözni, megduplázva teherhordóink gyorsaságát. Egyetlen hibája, hogy igen gyors ütemben fogyasztja a gabonát, ami pedig az élelmiszertermelésben igencsak lényeges.

Hajógyár: csak akkor érdemes építenünk, ha már legalább egy kikötőnk is van. Csónakokat ugyan mindenképp tudunk építeni, de csak e miatt aligha éri meg egy ekkora épület felhúzása... A hajók amúgy lakatlan szigetek kolonizálásához nélkülözhetetlenek, bár erre csak a legnagyobb pályákon van lehetőség.

Barakkok/őrszoba/őrtorony/Erőd: katonai épületek, kizárólag méretükben különböznek egymástól. A határ közelébe felépítve őket, területünket növelhetjük, valamint ellenfeleinket is ilyen épületből támadhatjuk meg. Terjeszkedéshez tökéletesen elegendő egy-két barakk vagy őrszoba felhúzása, de egy ellenséges határ környékére már őrtornyot vagy erődöt érdemes építenünk. Amúgy minél nagyobb egy katonai épület, annál gyorsabban fejlődnek a benne állomásozó katonák.


Komolyabb határvita van kialakulóban!

Kémlelő torony: egy ellenséges határ környékére felhúzva rendkívül hasznos tud lenni, így ugyanis állandó megfigyelés alatt tarthatjuk az ellenfél hátországát. Érdemes egész határvidékünket teleépíteni kémlelő tornyokkal.

Katapult: hát ez egy nagyon gonosz épület... Az ellenfél határ közeli katonai épületeit lövi folyamatosan, és minden találattal eggyel csökken annak befogadóképessége. Ha ez neadj isten nullára csökken, az épület szép csendesen leég. Tán mondanom se kell, a katapultok mind támadásnál, mind védekezésnél igen hasznosak.

Kikötőépület: csak nagy kiterjedésű, nyílt vizeknél érdemes építeni. Hajóinkat innen indíthatjuk világfelfedező illetve világhódító útjukra. Mint már említettem, csak a nagyobb pályákon vesszük az efféle expedícióknak igazán hasznát.

Főhadiszállás: birodalmunk központja és szíve, kezdetben ez az egy épület áll rendelkezésünkre. Itt raktározzák a felesleges árukat, s itt várakoznak fölösleges embereink, katonáink. Ebből adódóan soha, semmilyen körülmények között ne hagyjuk védtelenül főhadiszállásunkat, mivel ellenfelünk ezt elpusztítva automatikusan megnyeri a játékot.

Raktárház: a főhadiszálláshoz hasonló a funkciója, azaz innen hordják szét teherhordóink a szükséges árukat, s ide hordják be a fölösleget. Akkor érdemes raktárházakat építenünk, ha birodalmunk már olyan nagy, hogy a hosszú utak miatt vészesen lelassul az áruforgalom. Ilyenkor egy távoli, forgalmas csomópontra húzzunk fel egy raktárházat, s rögtön gördülékenyebben fog menni a dolog.

Bányák: bányákat kizárólag hegyoldalra lehet építeni. Érdemes a terepet néhány geológussal felderíteni, s az általa kitűzött kis táblák alapján felhúzni bányáinkat. A táblán lévő pötty színe az adott helyen lévő ásványi kincsre utal (fehér-gránit, fekete-szén, sárga-arany, piros-vas), mérete pedig a lelőhely gazdagságára. Idővel ugyanis a legnagyobb lelőhely is kimerül, s akkor az egész bányaépítést lehet elölről kezdeni. Szénbányából különösen sokat érdemes felhúzni, mivel a szén fogy a leggyorsabban. Amúgy a bányászok igen falánk népek, csakis akkor hajlandóak dolgozni, ha kaptak valami kaját. Kenyér, hús, hal egyre megy - a lényeg, hogy ehető legyen.

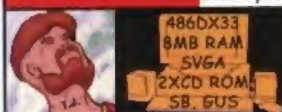

...illetve néhány hét múlva immáron felhúzva.

O

Mi mást mondhatnék még el a Settlers II-ről? Tán csak annyit, hogy a Blue Byte programozói megint valami maradandót alkottak. Nem mintha a játék olyan hű de sok új és eredeti ötletet tartalmazna az első részhez képest, de sikerült szinte maradéktalanul kijavítani annak összes hibáját. Jómagam csak gratulálni tudok a játék készítőinek s remélem, hogy megérem e méltán nagysikerű sorozat harmadik részének megjelenését is.

settlers 2

Kiadja: Blue Byte



L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Ha a komolyabb konfigurációt igényt leszámítjuk, a legjobb kolonizáló játék!

96%

UEFA euro 96 England



Bevallom, nem vagyok nagy focirajongó. Sebaj, a fociprogramokkal azért más a helyzet, a joypad segítségével mindig szívesen nézek egy közvetítés elébe, mert ugye a mai játékok látványban már felérnek egy közvetítéssel. A fociprogramokat olyan tökélyre fejlesztették, hogy tulajdonképpen már mindegyik szuper, s szőrszálhasogatásnak is tűnhet a most következő kritika, melynek célpontja ezúttal a Euro96.

A játék apropójául a '96-os UEFA kupa szolgált, tehát mind a 16 elődöntőbe jutott nemzet szerepel a választható csapatok listáján. (Hazánk fiai természetesen nincsenek köztük.) Három módon foghatunk a játéknak: gyakorolhatunk a **Practice**-szel, barátságos mérkőzést is játszhatunk a Friendly opcióval, és persze indulhatunk a bajnokságon **(Euro)**. Bajnokság esetén a csapat kiválasztása után a gép összeállítja a négy csoportot, ezután változtathatunk a csapatunk felállásán illetve az irányításon, majd indulhat is a küzdelem. **Minden meccs után lehetőségünk lesz az állás kimentésére.**

o

Az irányítás igen egyszerű, **csupán négy gombra lesz szükségünk:** lövés, passzolás, gyorsítás és a legközelebbi emberre való átváltás. Ez mondjuk elég kevésnek tűnik, ám a gombok kombinációival még egyéb mozdulatokat is előhozhatunk. Hatféle kameranézetből játszhatunk, de sajnos egyik sem a legjobb: vagy kicsi a belátható terep, vagy az emberek nagyon aprók.

A **motion capture** technikával készült játékosok nagyon szépek, roppant élethűen mozognak, és a pálya kidolgozása is - néhány pályaszéli poligon bevillogását leszámítva - kifogástalan, ám az összhatás még sem teljesen tökéletes. A grafikusok bármennyire is lelkiismeretesen dolgoztak, sajnos a játék kódolása hagy még némi kívánni valót maga után. A játékosok kissé hirtelen indulnak meg, bizonyos animációk pedig nincsenek szinkronban az adott mozgással, vagy mozdulattal. Mindezek ellenére is a Euro 96 az egyik legjobb fociprogram Saturnon.



Az ellenfél bedobáshoz készülődik.



Na, most kinek rúgjam?

euro 96	Kiadja: Gremlin
SEGA SATURN	
81%	

CAPTAIN COMMANDO

A nem is olyan távoli jövőben gonosz mutánsok lepik el az egész tejútrendszerünket. Végső céljuk, hogy az összes planéta felett uralkodjanak, majd azután az egész univerzumot ők irányítsák. Senki sem mer velük szembeszállni, mignem a **Földről egy elit kommando magára nem vállalja a nehéz feladatot.** Captain Commando és három hűséges bajtársa elhatározzák, hogy kisöprik a bűnözőket a Földről, és az egész galaxisból. Persze ez nem lesz túl egyszerű dolog, hiszen a banda vezetői közül nem egy veszélyes, jól képzett, gátlástalan bűnöző.

o

A Captain Commando egy immár ki tudja hanyadik, **egy kaptafára készült Capcom játék**, egy újabb oldalra scrollozódó bunyós anyag. Még elkeserítőbb a dologban, hogy semmilyen eredeti ötlet nincs a játékban, hőseinknek a speckóikkal együtt is csak alig néhány mozdulatuk van, s a pályákon elszórt felvehető fegyvereket is egy kezemen össze tudtam számolni. Mindössze kilenc pályát találunk a kártyán, a játék tehát kb. egy óra alatt végigjátszható. A játékmenet is roppant primitív: nem szükségeltetik semmi taktikát, csak rá kell tapadni az ütésgombra, s haladni előre.

Indulásnál négy karakter közül választhatunk. **Captain Commando**, a csapat főnöke, a tipikus izompacsirta akcióhős. **Mack the Knife**, egy élő múmia, aki egy mindenkit elporlasztó különleges késsel rendelkezik. **Ginzu**, a ninja félelmetes kardjával [illegible] za az ellenségeit, végül **Baby Head**, a szuperzseni csecsemő a saját maga tervezte páncélöltözettel csépeli a mutánsokat. Hát nem mondom, ennyi badarságot kitalálni! Pedig a kézikönyvben ennek még a sokszorosát olvashatjuk. Még tiszta szerencse, hogy idegen nyelven van írva, így legalább a magyar ifjúság megmenekül ettől a sok marhaságtól. Bőven elég az is, amit a játékban láthatunk.


Ninjánknak ez a robosztus sem jelent akadályt.


Kissé felforrósodtak a kedélyek...

captain c.	Kiadja: Capcom
SUPER NINTENDO	
62%	

Alien ODYSSEY

Egy idegen bolygó mindig tartogat meglepetéseket. Tudta ezt Psaph Abal is, de gyakorlott pilóta és felderítő lévén nem rezelt be holmi rutinleszállástól. A csoport, melyhez tartozott az univerzum születésére keresi a választ jó ideje. Idegen fajok után kutatnak, bolygókat derítenek fel, hogy minél több információhoz jussanak. Abal behuppant kis egyszemélyesébe, végighallgatta a "3..2..1" indítószignált, majd a zsilipkapu széthúzódása után elindult az ismeretlen bolygó felé. Célpontul egy erdős vidéket jelölt meg a monitoron, s nyújtott ovális pályán megindult célja felé. Hátradőlt, és azon gondolkodott, mivel is kezdi vizsgálódásait.

Legyen az ember bármilyen ügyes, gyakorlott - egy elektromos vihar bárkit csúnyán megtréfálhat. Abal az erdő felett egy félelmetes elektromos viharba keveredett, s minden egyes istennyila egy-egy funkciót oltott ki a gépén. A számítógép monitorján sorra pirosodtak be a nevek: főmeghajtó, sugárhajómű, katapult, vésztartalék, fegyveröből... Végül a fedélzeti számítógép képernyője is elsötétült. Nem volt mit tenni: a sors kegyére hagyatkozott.

Célozz, lőj, lőj, lőj - és persze vigyázz a gránátokra és Gaara.

ÉBREDÉS AZ ERDŐ SZÉLÉN

Abal eszméletlenül feküdt a roncsoktól néhány méterre. Egy fura, bogárszerű lény kecses mozdulatokkal szökellt felé, s az erdőből kisikló Dakokat néhány jól irányzott lövéssel leterítette, majd Abalhoz ment, s egy lila képlékeny valamivel visszadta Abal egészségét. Beszélgetésre nem volt idő, légi robogókra pattantak, s elindultak a Dakokkal telitűzdelt erdőn át Gaan falujába...

Egy jól irányzott lövés a hordók közepébe, s máris szabad az út...

A játék egy full motion videós résszel kezdődik - előre letárolt, filmet játszanak vissza, s nekünk csak a kurzor, azaz a célkereszt mozgatására kell figyelnünk, és persze a folyamatos lövésre. A hangokra külön érdemes figyelni, vagyis fülelni - ha megfelelő hangkártyánk van, s a setup menüben beállítjuk a 16 bites sztereó hangzást, s hihetetlen élményekben lesz részünk (és ez érvényes a játék többi részére is).

Ha van egy jó egerünk sok gondunk nem lesz: a felénk dobott gránátokra ügyeljünk elsősorban, s ha épp nem repítenek felén a Dakok ilyen szerkezetet, őket vegyük célba. Gaanra nagyon vigyázzunk: sokszor bevág elénk, s ha reflexből lelőjük, akkor a játéknak vége - egyedül nem győzhetünk.

Gaan faja napról napra gyengül - nem bírnak el a Dakok fejlett technológiájú gépeivel és robotjaival. Űrhajójuk miért is lenne, úgyhogy ránk hárul a segítségnyújtás feladata: Gaannal egy esztelen küldetést vállalunk, s felkerekedünk a Dak erőd átkutatására, vezérük megsemmisítésére - s talán egy űrhajó is lapul az erőd mélyén, ki tudja.

Íme főhősünk, aki nem kelhetne birokra a Bioforge emberével - se erőben, se minőségben.

Egy leszakadt palló, s máris csúszhatunk az alsóbb szintre.

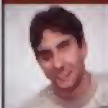
PUSZÍTÁS AZ ERŐD MÉLYÉN

Miután bejutottunk az erődbe, Gaant elrabolják - így magunk maradunk, s egy Bioforge-szerű akció-kaland (inkább akció) részbe csöppenünk. Sajnos a hátterek szürkébbek, egyszerűbbek, az emberek nem annyira kidolgozottak, a tárgyak száma jóval kevesebb. Ennek ellenére izgalomban és ötletekben nem lesz hiány! Változatos ellenfelek, terminálok, hatalmas propellerek, sugárutak jelentenek majd ezernyi (enyhe túlzás...) talányt. A terminálokra nagyon figyeljetek: sok akadályt (rács, hiányzó sugárút, zárt ajtó) innen lehet kezelni, kikapcsolni. A legtöbb terminál kezelésére megfelelő Dak-kezetek kell, hogy legyen: csak ezekkel lehet működésbe hozni a terminálokat, úgyhogy kezeket gyűjteni! Jónéhány ajtó csak hangkóddal nyílik ("A" gomb alapesetben) - ehhez meg kell találni a kártyaolvasót, s hozzá a megfelelő kártyákat.

VÉGEZETÜL

Miután végigküzdöttétek magatokat a bunker szintjén, a bánya kö-vetkezik, mely hasonló az erdős FMV részhez. Az utolsó pálya a rend kedvéért ismét 3D-s: a katonai bázisban kell ügyködni, a bunkerhez hasonló körülmények között. Akinek problémái lennének a életerővel, s a falakba rejtett (s onnan lövéssel kirobbantható) energiacsomagok sem elegendőek, azoknak megsúgom: a játékállás első néhány VESSZŐVEL elválasztott száma közül a nyolcadikat ha átírjátok, akkor...

alien odyssey | Kiadja: Viacom



8MB RAM
VGA
486DX/66
2XCD
SB, GUS

L	Á	T	V	Á	N	Y	O	S	S	Á	G
J	Á	T	S	Z	H	A	T	Ó	S	Á	G
S	Z	A	V	A	T	O	S	S	Á	G
Z	E	N	E	B	O	N	A

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Szereted az FMV-t és a texture mapped akciójátékokat? Akkor NE ezt próbáld ki!

68%

CINKELT LAP

CIVILIZATION 60 TIPP A MEGNYERÉSHEZ

1. A játékot az nyeri meg, aki gyorsabban fejleszt, és nagyobb lesz a gyártási kapacitása (városok).
2. Ne sokat tétovázzunk az első város alapításával. (Csak időt vesztünk.)
3. Ha BC 3500-ig nem jönnek be a felfedezések (a földrajzi felfedezésekre a felderítés szót használom), akkor jobb újra kezdeni, mert később már nem jön be.
4. Kezdjük a Horseback Ridinggel. Két lovas képes felderíteni az egész kontinensünket.
5. A barátok tanyáit felderítés közben ne támadjuk meg, mert elpusztulhatnak a felderítőink.
6. Ha a kontinensünkön találunk más kultúrát, kössünk vele békét, és megkerülve folytassuk a felderítést.
7. A felfedezéseit köszönettel elfogadjuk, de a mienket ne adjuk át. Csak békét ígérünk.
8. A második felfedezésünk feltétlenül a bronzkor legyen. Ha megvan, szervezzünk minden városunkhoz 2-3 phalanxot. Ez elég a barbárok támadásai ellen.
9. A következő felfedezés a kerék és a vaskor legyen. Kialakítható a védelem (Phalanx) és a támadóerő (harci szekér) első generációja.
10. A város védelmének megszervezése után gyártsunk le néhány settlert, melyekkel újabb városokat létesíthetünk.
11. A városokat folyókra, erdőre telepítsük. Kerüljük az arktikus helyeket.
12. Már a játék kezdetén a költségvetés 100%-át állítsuk be felfedezésekre.
13. A városainkat 8-10 mezőre telepítsük egymástól. Tengerparti városunk lehetőleg kevés legyen, de azok stratégiailag fontos helyen. (A kikötőket a hajók is támadhatják.)
14. Valamivel több settlert készítsünk, mint a tervezett városok száma. Ez a többlet kezdje el az utak építését (R), a csatornák és bányák létesítését.
15. A csatornaépítés előtt a város térképén nézzük meg, hogy hol van már termőterülete. Ott kezdjük el a munkát.
16. Ha már a feladatokat elvégezték, "magánszorgalomból" újabb területet csatornázhatnak. Ez is termőterület lesz.
17. Kezdjük el a szárazföldi hadsereg második generációjához (lovag, katapult) szükséges felfedezéseket.
18. A lovagi rend felfedezése: alphabet, építészet, ceremónia, törvények, monarchia, feudalizmus, lovagrend.
19. Szorosan kövesse ezt a matematika (katapultok gyártása).
20. A lovag + katapult gyártási aránya nagyjából egyenlő legyen, de lehetőleg minden városunk kapjon még egy lovagot.
21. A barbárok támadásakor aktivizáljuk a lovagot. Várjuk meg a támadás megtörését, majd a lovag eredjen a barbár vezér nyomába, és fogja el. (100 arany a kincstárnak.)
22. A szárazföldi hadsereghez szükséges felfedezések után a hajózásikat kezdjük el. Ezek: térkép, miszticizmus, asztronómia, navigáció, fizika, mágnesesség. Az utóbbinál már fregattot is építhetünk.
23. Fedezzük fel az írást. Valamelyik város készítsen diplomatát. Az új kontinensek felderítésekor vigyünk magunkkal, s az első partmenti városba küldjük be követséget létesíteni.
24. Magasabb fokozatnál minél előbb jusson be a városba (mielőtt agyonverné), mert értékesek lesznek az információi.
25. Hajózzuk körül a felderítendő kontinenst, s kiválaszthatjuk a későbbi partraszállás helyét. Néhány partra tett katonánk a szárazföldet is felderítheti, de ne bocsátkozzanak harcba.
26. Körülbelül három fregattunk (2 lovag + 2 katapult) elég egy hadjárat megindításához (olykor az egész hadjárathoz is).
27. Az ellenséges városhoz lehetőleg egyidőben érkezzenek és vegyék körül a csapataink, így kisebb lesz a veszteségünk és átütőbb a támadásunk.
28. A város elfoglalása után szervezzük meg a védelmét (Phalanx, lovag).
29. Mindig csak egy országgal háborúzzunk.
30. Először a legerősebbet verjük le (ugyanis később már nehezebb lesz).
31. Egy viszonylag erős városát (de csak egyet) hagyjunk meg a békekötés után. Később a kereskedelemben hoz hasznot.
32. Ha levertük (tökéletesen legyengítettük) az ellenfeleket, akkor már csak a barbárok és az idő lesz az ellenfelünk.
33. Háborúk során kerüljük a "mezei" csatákat, ha nem térhetünk ki, akkor az erős támadófegyvereket lőjük ki, mert azok csúnyán visszalőnek (katapult).
34. Egy mezőre ne tegyünk több egységet, mert egyszerre csapják agyon őket.
35. Ha már magasabb technikai szinten vagyunk, és még harcolnunk kell, jó szolgálatot tesz a gőzhajó és a csatahajó a kikötők elfoglalásánál. Addig lövik a kikötőt, amíg a program nem közli, hogy csak szárazföldi csapat foglalhatja el. Ekkor egy milicista is besétálhat.
36. Kisebb (5 alatti) városokban hamar helyreáll a rend. A nagyobbak egy templom építésével lecsillapíthatók.
37. A fronttól távolabbi helyeken áttérhetünk a "béketermelésre". Gyártsunk különböző építményeket, majd adjuk el ezeket, így bevételre tehetünk szert (hiszen minden pénzünket fejlesztésre költöttük).

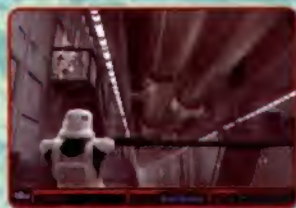


38. Legyen államformánk monarchia. Ez az arany középút.
39. Az elfoglalt területeken is építsük ki az út-, majd a vasúthálózatot.
40. A kereskedelem során legnagyobb városainkból más kontinens idegen meghagyott városaiba szállítsunk. Ez fizet a legjobban.
41. A városainkban a keletkező zúgolódást templom, katedrális, kolosszeum építésével (adományozásával) csillapíthatjuk le, esetleg Entertainer beállításával is, de ez csökkenti termést.
42. A tudósok beállítása növeli a felfedezések gyorsaságát, de megállítja a városok növekedését.
43. A fejlődés adatait az F1-F5 billentyűkkel kísérhetjük figyelemmel.
44. A következő cél a gyár megteremtése legyen. Ez növeli a termelést, a Manufacturing Plant még fokozza.
45. Lesznek olyan városaink, amelyek az átlagnál többet termelnek (átlagos, ha a Phalanx 20).
46. Kezdetben ne termeljünk Világ Csodáját. Később az ellenfeleink városainak elfoglalásakor úgyis megszerezzük.
47. A hatalom megszerzésével a termelékeny városainkat állítsuk rá ezek gyártására, Ha az egyikben elkészült, a másik "gyártsa tovább", mert egy új Világ Csodája megjelenésekor ráállhatunk annak a gyártására az addig szerzett pontok felhasználásával (tehát az újak hamarabb elkészülnek).
48. A "füstös" gyáraink köré építsünk sűrű vasúthálózatot, amelyen az "ügyeletes" settler hamarabb odaér (P).
49. 67 féle felfedezés van. Ha mindegyik a birtokunkban van, minden továbbiért 5 pontot kapunk a végelszámolásánál.
50. A megfelelő felfedezések birtokában megkezdhetjük az űrhajók gyártását. Az alkatrészeket a 45. pontban említett városok készítsék (ott készülnek el leghamarabb).
51. Legtöbbet a struktúrákból kell gyártanunk. Legalább 4 modul és 4-6 hajtómű kell 10,000 ember szállításához.
52. Űrhajót csak egyszer építhetünk. Minden 10,000 ember után 50-50 pontot kapunk, ha a játék befejezése előtt célbaér.
53. Értékelés: minden várostérképen látható emberért 1 pontot kapunk, a boldog emberekért kettőt. A Világ Csodáinak mindegyike 20 pontot ér, maximum 420 pontot. Ehhez jön a 67 felfedezésen túli felfedezésekért és az űrhajózásért járó prémium.
54. Az utolsó 100 évben ne háborúzzunk, mert ez is 100 pontot ér.
55. Legyünk "szobatiszták"! Minden otthagyott koromért 10 pont levonás jár.
56. Az értékelési százalék a nehézségi foktól függ (az első szinten 878 pontra 17%-ot, a negyediken 782-re 62%-ot kaptam, ami 100%-ra számítva az elsőhél 5164, a negyediknél csak 1261 volt az elvárás.)
57. És még! Az F1 adatainál a gyártás kiírása után halványan látszik egy törtszám. A nevező a szükséges, a számláló a teljesített ráfordítás.
58. A befejezés előtti 100 év előtt nézzük meg (F7), hogy kinek a kezében van Világ Csodája. Azt a várost foglaljuk el.
59. Ha minden várost (lelkesedésünkben) elfoglalunk, befejeződik a játék, s csodálhatjuk a gyenge eredményt.
60. A játék mindenkori állása az F9-el látható. Azonban vegyük figyelembe, hogy melyik szinten játszunk. Mindegyik magasabb szint 20 évvel rövidíti a játékot, de csökkenti az elvárt pontszámot.

És hogy ne mondhassátok, hogy nincsenek kódok, végezetül néhány csalás következik népszerű játékokhoz. A konzolosok most hoppon maradtak, de semmi gáz, a nyári összevont számban kód hegyeket kapnak ajándékba...

REBEL ASSAULT 2 (PC CD)

Most, hogy már ismerjük a játék összes pályakódját, evezzünk ismerősebb vizekre és vessünk egy pillantást a már ismertebb gombkombinációs módszerre:



Az **ALT + W, LETGO** szócskával a **FORCE MODE**-ot kapcsoljuk be, amely ezeket a csalásokat engedélyezi:

ALT + E: plusz élet
ALT + L: örökélet

Az **ALT + V, ISONTRY** szócskával bekapcsolhatjuk a YODA MODE-ot:

ALT + J: szintugrás
ALT + P: a komputer játszik helyettünk
ALT + M: az átvezető képsorok megtekintése

Az **ALT + V, JOINME** szócskával pedig a DARK SIDE MODE-ot aktivizálhatjuk:

ALT + S: szuperpilóta
ALT + D:?
ALT + C:?

WING COMMANDER 4 (PC CD)



Katonák, **WC4 -chicken**nel indítsatok! Ezáltal rendelkezhettek egy-két szupertitkos gombkombinációval:

CTRL + W
ALT + CTRL + L

Ha **WC4 -chicken 4 ****-gal csináljátok ugyanezt, és a két csillagot egy kétjegyű számmal helyettesítitek be, az adott pályáról kezdhettek.

STREET FIGHTER II (AMIGA)

Válasszátok az egyjátékos üzemmódot, majd a választókeresztet vigyétek BLANKA-ra (de ne nyomjátok meg a gombot!). Most szép lassan írjátok be: **PATIENCE**. Ha mindent jól csináltatok, akkor egy hangnak azt kéne "nyomnia": CHEAT. A későbbiekben az **F10** gombbal tuningolhatjátok fel az energiát, s ha PAUSE közben beírjátok: **7KIDS**, kétjátékos üzemmódba kapcsolhattok át.

WITCHAVEN (PC CD)

Veri a királyt? Lehetséges, de addig is míg ez véglegesen eldől, nesze nektek egy kis könnyítés: a játék során, ha bármikor beírjátok **3DTERMINALVELOCITYP**, csontig feltöltött fegyverekkel és energiával vághattok neki a nagyvilágnak.

SIM ISLE (PC CD)

Eléggé megoszlanak a vélemények SIM sorozat legutolsó darabja, a Sim Isle-vel kapcsolatosan, hallottam róla jót, de hallottam rosszat is. Személy szerint nekem nagyon tetszet (ezt itt a reklám helye!), ám voltak pillanatok



mikor elkelt volna egy kis segítség. És jött is! A játékot a következő szavak alatt kell elmenteni és bizonyos előnyökre lehet így szert tenni:

SIMONCHICKENB
IAINTESTEDICTO
DEESEXTRAPIXEL
RAGSCHOCOLATESTACH
MARKSANCHOVYPIZZA

A BÉKE MINDENRE ELSZÁNT VÉDELMEZŐI!

1994-ben, a dél-szláv válság idején a Különleges Erők egyik egysége, ami egy civil teherkonvojt védelmezett, heves ellenséges tűz alá került. Az Egyesült Államok hadvezetése minden katonai segítséget megtagadott, az egységet egyszerűen leírták. A konvoj megsemmisült. **Csupán öt ember élte túl a támadást.**


Hárman egy ellen?!!!

Jelenleg 1997-et írunk, New York City egyik elhagyatott katonai javítóműhelyében, Jackson Islanden egy öttagú zsoldos egység működik, akik magukat csak úgy nevezik: "A Felügyelők". **Mindenre elszántan arra vállalkoztak, hogy a világ bármely pontján szembeszállnak a terrorizmussal, az elnyomással és a korrupcióval.** Egy igazságtalan világban ők az igazság védelmezőinek utolsó bástyái.


Ezek a túszok egy kissé el vannak kényeztetve. Integetnek ahelyett, hogy idefáradnának.

JUS' KEEPIN' DA PEACE

A Shellshock semmi más, csak egy tankos játék - ahogy nemes egyszerűséggel a **Core Design** reklámozza. Ám aki érti az angol nyelvet, az a fenti alcímből, mely egyben a játék mottója is, már bizonyára sejti, milyen stílusban tálalt anyaggal van dolgunk. A hiphop zene szerelmesei legalábbis biztos, hogy vevők lesznek a dologra, ugyanis már rögtön az introban egy kockáról-kockára zenére vágott videoklipben ismerhetjük meg az öt, laza mozgású (és szövegű) boxosképű barátunkat, de majd a játék közben - közvetlenül a CD-ről - ugyanilyen muzsikákat hallhatunk. Ezek közül hármat a Bar None nevű csapat kifejezetten ehhez a játékhoz írt.

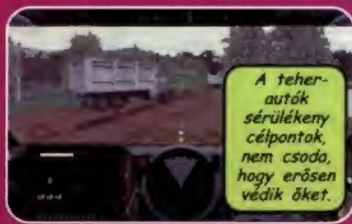

Mindig csak a gyilok, meg a pusztítás....

A BÉKEFENNTARTÁS MIKÉNTJE

De hát mi közünk van nekünk ehhez az öt kemény kötésű fickóhoz? Nos, a sok kapitány meg hadnagy közé dukál ugyebár egy zöldfülű közlegény is: ezek lennénk mi. Magyarul nekünk kell elvégezni a piszkos munkát. A minden poklot megjárt hadfiak közül tehát - **9-1-1-t** kivéve, aki a légi támogatást fogja nekünk nyújtani - csak **D-Tour** fog szervesen résztvenni a harcokban, ő lesz a társunk a tankban. A többiek közül **Dogg-Tagg** az eligazításokat fogja tartani, **Earshot** segítségével a - maximum nyolc résztvevővel játszható - hálózati játékba léphetünk be, **Props** pedig az a pasas, akitől mindig minden beszerezhető, tehát ő fogja a tankunk "csinosításához" szükséges eszközöket biztosítani. Így már [illegible] elég egyértelmű, hogy a főhadiszálláson ki miben fog segíteni, csupán még egy dolgot emelnék ki: Dogg-Tagg-nél a szekrényeket kinyitva **állásokat tudunk menteni.**

Maga a játék frankó, roppant gyorsan mozgatott 3D-s terepen zajlik, ám nem is annyira a látvány, vagy a társunk laza bekurjongatása, hanem inkább az **irányítás és a játékmenet egyszerűsége biztosítja a garantált sikerélményt.** Csak a legszükségesebb dolgokra kell ügyelnünk a képernyőn, melyek a következők: felül láthatjuk a tájolót, rajta egy háromszög jelzi az adott küldetés következő célpontjának a helyzetét. A játéktér alatt pedig az energiánk, a kommunikációs képernyő, a radar, az aktuális fegyvert ábrázoló monitor, és a sebességmérő kapott helyet.

Többféle küldetésben a világ különböző pontjain kell majd résztvennünk, így nem csak csetnikekkel, vagy usztasákkal, hanem többek között még bantukkal is meg fog gyűlni a bajunk. Legtöbb a pusztító küldetés, akár épületeket, vagy egyszerűen csak a tankokat vagy a teherautókat kell rommá lőnünk, de lesznek békefenntartó feladataink is, mint például konvoj védelmezése, vagy túszok kiszabadítása. Igazság szerint azt, hogy mit kell csinálnunk, eligazítás nélkül is tudhatjuk, ugyanis a kommunikációs képernyőn mindig láthatjuk az adott feladat diagrammját, mellette pedig a szám a még hátralévő célpontok számát jelenti.


A teherautók sérülékeny célpontok, nem csoda, hogy erősen védik őket.

Ha sikerrel vesszük a küldetéseket, némi pontszámot, de ami fontosabb: **pénzt kapunk.** Ebből Propsnál a tankunk javításán kívül különböző extrákat vehetünk, köztük például SAM-eket (föld-levegő rakétákat), uránium páncélzatot, célzóberendezést, sőt még a légi támogatást is itt rendelhetjük meg.

BEFEJEZÉSÜL NÉHÁNY TIPP

Nyílt terepen könnyedén végezhetünk ellenfeleinkkel, ha csupán a radart figyeljük, ugyanis ha látóhatáron kívülről tüzelünk, ők nem lőnek vissza. Sohase menjünk szembe az ellenséggel, inkább fordítsuk el kicsit a tornyot, és úgy tüzeljünk. A géppuskafészkek és a helikopterek ellen pedig a géppuskát használjuk! Hát akkor: Let's do it, man!

shellshock	Kiadja: Core Design
PC 486DX33, 8MB RAM, VGA, 2XCD, SB	
83%	

SHELL SHOCK



Jim Carrey humorát valaki vagy imádja, vagy ki nem állhatja. Ennek az embernek már alapkiszerelésben nincs rendben minden a fejével, normális szerepben gyakorlatilag nem is lehet elképzelni. Én ugyan kedvelem a stílusát, de bevallom az Ace Ventura 2 vízilovas jelenete egy kissé már engem is letárasztott. Véleményem szerint az eddigi legtökéletesebb alakítása a **Mask** volt. Ha esetleg valaki nem látta ezt a műremeket, most röviden ecsetelném, miről is szólt a történet.

Bizonyára mindenkinek vannak titkos vágyai, álmai, amik persze sohasem teljesülnek be. **Stanley Ipkissnek**, az egyszerű bankalkalmazottnak szintén volt egy ilyen reménytelen vágya: **Tina Carlyle**, a Coco Bongo Club szőke bombázó táncosnője. A magafajta szürke alkalmazottakat persze álmai nője figyelemre sem méltatta, ám Ipkissnek különös fordulatot vett az élete: teljesen véletlenül egy ősi maszkra bukkant, mely különös varázserővel rendelkezett. Ipkiss magára öltve a maszkot igazi szuperhőssé vált, akár egy rajzfilmsztárnak, onnantól fogva számára sem volt semmi lehetetlen. Ebben az állapotában már azt is meg merte kockáztatni, hogy szembeszálljon a város rettegett gengszterével, a Coco Bongo Club főnökével, **Dorian Tyrellel**. Dorian ugyanis éppen arra készült, hogy a város legfontosabb embereivel, no és Tinával együtt felrobbantsa a klubbot.

A film alapján készült játékban tehát ennek a megakadályozása lesz a feladatunk. Az anyag egy egyszerű platformjátéknak tűnik, ám két fő dolog miatt messze kiemelkedik a hasonló stílusú SNES-es játékok mezőnyéből. Az egyik a **fergeteges animációk**: hősünkkel szinte az összes, a filmben látott idétlen mozdulatot átváltozást véghez vihetjük. A másik dolog ezzel összefüggésben **a komplex játékmenet**: nem csak ugrálni és bunyózni kell, a speciális mozdulatokra is gyakran szükségünk lesz.



Jim Carrey SNES-en folytatja az ökörségeit!

AZ IRÁNYÍTÁS

Fussuk át akkor gyorsan, melyik gomb mi célt szolgál! A bal-jobb irányokkal haladhatunk, lefelé lehajolhatunk, felfelé pedig a liftekbe léphetünk be, vagy a szellőzőrácsokon, majd később az edékbe szippanthatjuk be magunkat, illetve a kapcsolókat állítgathatjuk. Osonni a bal felső gombbal tudunk, rohanni a jobb felsővel, mindkettőt nyomva tartva pedig kilőhetjük magunkat, mint a puskagolyót. Az Y-nal ugorhatunk, az Y+fel-lel extra magasra ugorhatunk. Az X-szel a kalapácsunkat vehetjük elő, amivel a megrepedezett talajrészek törhetők át, illetve a felfelé iránnyal együtt a "kis" kürtünket szólaltathatjuk meg. A B-vel a bokszkesztyűinket vehetjük használatba, illetve a le iránnyal együtt lefelé ugorhatunk néhány helyen. Az A gombbal a tornádóként száguldozhatunk magunk elől mindenkit elsöpörve, ha pedig a fel irányt is használjuk hozzá, akkor egy rakás fegyvert varázsolhatunk elő, [illegible] energiáját.

A FŐBB TÁRGYAK

A speciális mozdulatok [illegible] az ún. Morph energiánkat, ezért tehát csak korlátozottan használhatjuk. Szerencsére azonban a pályákon mindenfelé találhatunk energiabónuszokat. A Morph energián kívül még **a maszk energiájára** kell ügyelnünk a balfelső sarokban, ha ugyanis elfogy, egy életet elvesztünk.

Az energiabónuszokon kívül még majd két fontos tárggyal találkozhatunk: **a maszkkal, ami extra életet jelent, és a kalappal, ami ellenőrzési pontnak felel meg**, tehát egy élet elvesztése után onnan folytathatjuk a játékot. Érdemes a helyszíneken hősünk **kutyáját** is felkutatni, az eb ugyanis jótékony hatással van mindkét fajta energiánkra. Hát akkor, maszkra fel!

Elég bizarr a pasi: egy bazookát rejteget a párnája alatt.



A töredezett padlórészeket a kalapácsunkkal áttörhetjük.



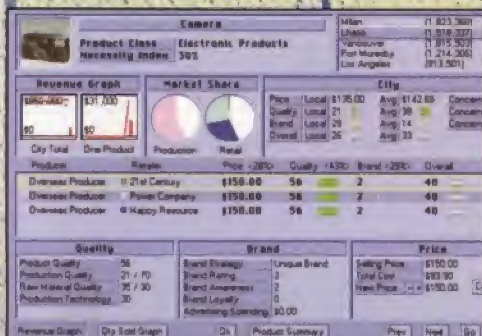
"Csókolom házmesternéni! Mi az a kezében? Egy puska???!!!"



Ha Ipkiss egyszer pepörög, senki sem állhat az útjába.

mask	Kiadja: New Line Productions
SUPER NINTENDO	
87%	

A napokban az Interactive Magic kiadásában egy számomra teljesen ismeretlen fejlesztőgárda, az Enlight Software programjával találkoztam. Első ránézésre azt hittem, hogy a Monopoly társasjáték újabb számítógépes változata. De miután elolvastam a doboz hátán az ismertetőt, láttam, hogy a dolog ennél sokkal érdekesebb. **A játék ugyanis egy olyan komplett gazdasági szimuláció**, amihez hasonlóval még nem találkoztam. Feladatunk ugyanis egy multinacionális vállalat elnök-vezérigazgatójaként, **a cég összes ügyének irányítása, ellenőrzése.** S itt nem csupán üzletek megkötéséről, tőzsdézésről és a haszon felhalmozásáról van szó, hanem nekünk kell a nyersanyag kitermelésétől, feldolgozásától kezdve új technológiák felfedezésén át a kész termék reklámozásáig, eladásáig minden lépést megtennünk.



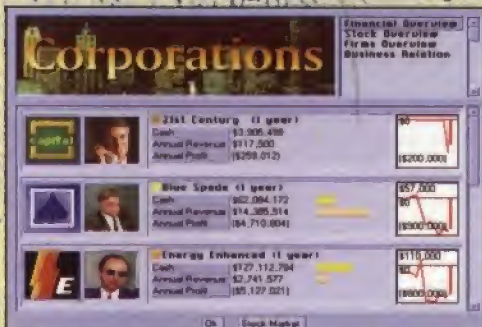
Hogy a piacon jó stratégiát válasszunk, át kell rágnunk magunkat ezeken az adatokon.

A JÁTÉK KEZDETÉN

A legfontosabb a kezdő tőke meghatározása. Cégünk részére kapunk 5 millió dollárt, s ha ezt kevésnek találjuk, az összeget részvények kibocsájtásával növelhetjük. Ez persze azt jelenti, hogy a cég kisebb része lesz birtokunkban, s ha 50 százalék alá megyünk, elveszíthetjük az egészet. Ezért a dologgal érdemes várni, hiszen részvényeket később, végszükség esetén is kiadhatunk.

A normál játék megnyeréséhez minden iparágban vezető szerepet kell elérnünk. Ez hihetetlenül nehéz, hiszen rengeteg ellenfelünk és még több problémánk lesz a célig. A vereség persze sokkal könnyebb. Elég, ha egy vetélytársunké lesz az irányító szerep, egy cég megszerzi részvényeink 51 százalékát vagy egyszerűen csődbe megy a vállalatunk.

A játék képernyőjén végig négy ablakot látunk. **Bal felül** a teljes világ térképén mozoghatunk, melynek egy részét az ablak jobb alsó sarkában lévő gombbal nagyíthatunk és kicsinyíthetünk. Az ábra melletti gombokkal a térkép állapotát változtatjuk. Az elsővel a domborzati és gazdasági térkép között válthatunk. A következővel a világ hőmérsékletét, csapadékmegoszlását és talajminőségét tanulmányozhatjuk. A harmadikkal a még szabadon lévő nyersanyagforrásokat kereshetjük meg (mindenhol a lelőhelyét az ottani kincs kezdőbetűje jelöli). Ezután jövedelmezőség térképe jön (zöld a nyereséges, piros a veszteségesek vállalkozásoknál), majd a nyersanyag forrástól a felhasználásig vezető utakat kapcsolhatjuk be. Az utolsó három gombbal a térképen csak néhány adatot hagyhatunk fenn. (Egy cég üzemei, egy iparág vagy termék. Ha valamire kíváncsiak vagyunk, a megfelelő gombon a jobb egérgombbal kattintva egy listából választhatjuk ki.) **A jobb felső ablakban** a térképen téglalappal kijelölt területet látjuk nagyítva. Alul az itt kiválasztott négyzeten kezdhetünk tevékenykedni. **A kép alsó részének tartalma mindig az épp kiválasztott tevékenységtől (középen az első három gombtól) függ.** Az elsővel információs módba jutunk, ahol a kiválasztott egység működéséről tudhatunk meg mindent. A második a vállalkozás felépítését mutatja, míg az utolsónál üres területekre új épületeket húzhatunk fel.



Cégek születnek, s mennek tönkre, s mindez néhány óra alatt.

VÁLLALKOZÁSOK

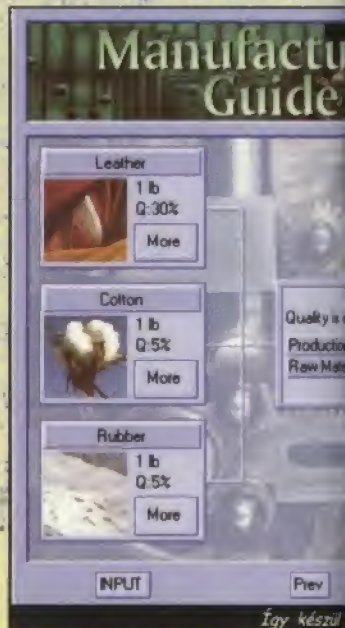
Egy új vállalkozás megkezdéséhez először válasszuk ki az építési telket és az épület típusát. Ha az ár megfelelő (a terület + az építkezés ára), a Build gombbal tehetünk pontot ez I-re. A játékban a beindítható vállalkozásokban tulajdonképpen nincs nagy választék. **Indíthatunk bányát, farmot, gyárat, áruházat és kutató labort.** Természetesen általában nem mindegy, hol kezdünk építkezni. A farmot oda kell raknunk, ahol a kiválasztott növénynek megfelelő a klíma, az áruházakat pedig városok közepére, lehetőleg sok lakos és kevés vagy gyenge versenytárs közé. A felsoroltakon kívül a városokban léteznek még TV adók és lapkiadók, de ilyenek nem lehetnek a tulajdonunkban, automatikusan alakulnak és fejlődnek.

Ezután váltsunk felépítés módba. Ekkor jobboldalt kilenc kis négyzet jelenik meg, mindegyikbe az üzem egy-egy munkacsoportja kerülhet. Itt egy négyzeten két kattintás után listából választhatjuk ki az egység típusát (érdemes közben figyelni a felállítás költségét, és a szükséges munkások számát, hiszen minden dolgozónak havi 2000 dollár fizetést kell adnunk). Az egység felállítását a Setup gombbal fejezzük be. Végül az egységek között kapcsolatokat kell meghatároznunk (pl áruházban beszerzők és eladók között), hiszen enélkül mindenhol megáll a munka.

A farmokon a legfontosabb egységek a növénytermelők (ők a munkát csak a vetés hónapjában kezdik meg) és állatnevelők. Ugyanitt a felnevelt állatokat egyből fel is dolgozhatjuk, ami nagyobb bevételt jelent. Végül minden előállított termékhez egy külön eladó társaságot kell rendelnünk. A bányák hasonló módon mennek. A gyárakban a sort egy vagy több beszerző csapat kezdi (akiknek meg kell adnunk, hogy hol és mit vegyenek), utána következnek a gyártók, s a végén szintén eladók következnek. **Áruházakban új dolog a reklám.** Őket az eladók után kell kötnünk, s minden terméket külön kell reklámoznunk. Meg kell adnunk, hogy a város melyik újságjában vagy TV adójában hirdetünk, s havonta mennyit szánunk erre. Minden vállalkozásnál szükségünk lehet raktárakra (vagy ezért, hogy a beérkező nyersanyagot tároljuk ínségesebb időkre, vagy az előállított árut rakjuk bele, amíg megnő a kereslet). **Emellett van egy érdekes csapat, a**



cimkéző. Ezek más cégek termékeire ragasztják rá saját emblémánkat. **Az egyetlen nem közvetlenül termelő vállalkozás a kutatás.** Egy laborban 9 csapat dolgozhat, s kutathat mindegyik mást, illetve a gyorsabb eredmény érdekében dolgozhatnak együtt (össze kell kötni őket). A felfedezés fontossága függ a kutatás idejétől, az együttműködő csoportok számától és szintjétől, valamint a felfedezendő dolog fejlettségétől.



Így készül

(a mások által már ismerteket valahogy könnyebb kitalálni). A felfedezett dolgokat azonnal alkalmazhatjuk (Apply tech), de ez az érintett egységek szintjét csökkenti 1-el, hiszen új dolgokat kell megtanulniuk.

TERMÉKEK

Néhány vállalkozásunk dobbenetesen sokféle termék előállítására képes, a fogyasztott csirkétől a személyi számítógépig. Ahhoz, hogy e termékek eladhatók legyenek, három dolog szükséges: **jó minőség, alacsony ár és ismert márkanév.** Információs módban egy termék mellett két függőleges oszlop látszik. Az elsőben a sárga rész az ár, a zöld a minőség, a narancs pedig a márkanév vonzó hatása. Mellette a piros csík a termék piaci részesedése. A két csík alatti szín a márkanevet bejegyző céget jelzi. Ezek alatt a vízszintes kék csík a kínálat, a piros pedig kereslet mértéke. Itt állíthatjuk be az eladási árat, az Internal Sale gombbal pedig azt érjük el, hogy az árut versenytársaink nem vásárolhatják meg. Ha egy gyártó termékeit több cég forgalmazza egy városban, a Price Agreementtel a gyártó megszabhatja az eladási árakat.

Egy termék minősége mindig két dologtól, a nyersanyag minőségétől és a gyártó üzem technikai színvonalától függ. Az, hogy a két összetevő közül melyik a meghatározó, árucikkenként változik. A növények és állatok minőségét a terület klímája és az itt dolgozó egység szintje, a nyersanyagokét pedig a talált ásványi anyagok határozzák meg. A gyártást pedig a felfedezésekkel tudjuk egyre jobbá tenni. Az előállított termék mennyisége a dolgozók ügyességétől függ. Egy új egység felállításakor minden dolgozó teljesen tapasztalatlan. Ha ezen változtatni akarunk, némi pénzt kell fordítanunk a munkások képzésére és a felszerelés javítására (Training and equipment). Ha mindenki ügyesebb lett (piros köpeny), az egység egy szinttel feljebb lép (1-9). Minél jobban kihasználunk egy munkást, annál gyorsabb a fejlődés üteme.

A márkanév csak idővel alakul ki, jó áru folyamatos hirdetésének köszönhetően. Ezen a területen három stratégia közül választhatunk: forgalmazhatunk minden terméket egy márkanévvel, az egyes termékcsoportokat köthetjük össze vagy minden cikknek más nevet adunk. Az első előnye, hogy amikor új termékkel jelenünk meg a piacon, annak már ismert lesz a márkája. Az utolsónál minden név ismertsége nulláról indul, de a rosszabb termék nem rontja a jók megítélését.

PÉNZÜGYEK

Pénzügyi dolgainkat az Action menü, Financial pontjában intézhetjük el. Itt vehetünk fel és fizethetünk vissza kölcsönt, fizethetünk részvényeseinknek osztalékot (ami nem kötelező, de meghatározza a részvényeink iránti keresletet, így árukat is), valamint kibocsájthatunk újabb részvényeket. Ez utóbbi gyors bevételt biztosít, de csökken a vállalati részesedésünk, így nő a veszélye, hogy egy cég 50 százaléknál több részvényt szerez meg és átveszi a céget.

A részvényeket adni, venni a tőzsdén tudjuk. Itt felül a részvényt kibocsájtó cégek, középen a kijelölt cég részvénytulajdonosai láthatjuk, alul pedig akik nevében vásárolhatunk. A részvények nagybefektetők és magánemberek (Public) kezében lehetnek. Vásárláskor válasszuk ki a részvényt és a tulajdonost, majd a mennyiséget. Ha befektetőtől vásárolunk, nem a normál áron kapjuk meg őket, ennél magasabb ajánlatot kell tennünk (Offer). Egy cég megszerzéséhez részvényeinek 50 százalékát kell megvásárolnunk. Ezután teljes pénzügyi felügyeletet kapunk, de az egyéb ügyekbe nincs beleszólásunk. A másik cég beolvasztásához több mint 75 százalék kell. Ekkor meg kell vennünk a cég fennmaradó részvényeit (vagy készpénzt vagy saját részvényt kell adni cserébe). A beolvasztott cég minden tárgyi és tudományos tulajdonát megkapjuk, s utána a termékek is a mi márkanevünkön futnak tovább.


Ez a vidék talán jó lesz búza termesztésére.


A sörgyár felépítése.

ÜGYVEZETŐ

Ha már túl sok vállalkozásunk van, célszerű egy ügyvezető igazgatót alkalmazni (Person Report). Ezután minden vállalkozásról eldönthetjük, hogy ki irányítsa. Egy területen tapasztalt igazgató minden egység szintjét megnöveli. A vállalkozáson belül minden döntés (beszerzés, felépítés, árak, reklám) az övé, de megszabhatjuk árpolitikáját (normál, agresszív és nagyon agresszív).

ÉRTÉKELÉS

Sajnos helyszűke miatt csak a program lehetőségeiről és irányításáról tudtam írni. Ez azonban remélem, elegendő arra, hogy mindenkinek felhívja a figyelmét erre a kivételes játékra. **Kivételes, hiszen hirtelen nem tudok olyan programot, amire emlékeztetne, melyből az ötleteket kölcsönvették.** A program felülete kellemes és könnyen kezelhető. Az oktató pályák és a rengeteg help pedig teljesen egyértelművé teszi, mit miért kell csinálnunk. Ha pedig ezen túljutottunk, jöhet a pénzhalmozás. Bár az sem egy rossz dolog, amikor az első saját gyártású kocsit eladjuk valamelyik áruházunkban.

capitalism
Kiadja: I. Magic
386DX/33
4MB RAM
SVGA
CD ROM

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Játék a pénzről, hatalomról és gazdagságról.

92%

A Megarace első részére talán már sem nagyon emlékeznek, hiszen ez a játék annak idején a CD-ROM technika első szárnypróbálgatásának számított. Akkoriban még szenzációs újdonság volt, hogy egy autóverseny futamait egy teljes mértékben digitalizált pasi konferálja be, s hogy maga a **verseny gyönyörű pre-renderelt pályákon zajlik**. A látvány valóban fantasztikus volt, ám a csoda csak három napig tartott, ugyanis a játékélmény a béka hátsó fertálya alatt tanyázott. Az előre letárolt pályákon nem túl realisztikusan mozgatott, és alig pár animációs fázissal rendelkező kocsikkal versenyezhettünk, ráadásul egyszerre mindig csak egy ellenféllel találkozhattunk. **A játékból tehát "csupán" a verseny hangulata hiányzott.** Nos, azóta sokat fejlődött a technika, s bátran állíthatom, hogy a most megjelent második rész ég és föld az elődhöz képest, pedig az említett dolgok ellenére az sem volt olyan sikertelen.

A TÖKÉLETES UTÓD

Ha elindítjuk a játékot, még nem sok újdonságot tapasztalunk, ugyanaz az idétlen pasi, Lance Boyle - igaz immár SVGA-ban - kezd szövegelni, ám ezúttal egy kis csinibaba is a segítségére van. **Ismét a jövőben járunk, ahol egy virtuális autóverseny egyik pilótáját alakítjuk.**

A játék alapszisztémája megmaradt: előre letárolt pre-renderelt terepen száguldozhatunk, **ám a pályák sokkal szebbek lettek, a "kamera" sokkal látványosabban van mozgatva, a kanyarokban** ide-oda csapódik, ha lejtőhöz érkezünk felemelkedik, hogy beláthassuk a terepet. A másik fő újdonság a kocsik kidolgozottsága, ugyanis ezúttal **real time-os, texture mapped, és tökéletesen árnyékolt poligonos grafikával készültek.** Az előképekben így immár nincs hiba: a kocsik a terepviszonyoknak megfelelően bukdácsolnak, realisztikusan haladnak a pályán, gyakran megesik, hogy a mezőny hatalmas tumultusokba tömörül. Ráadásul a kifüstölt járgányok ezúttal a pályán maradnak, amik aztán gyakorlatilag terepakadályként funkcionálnak. **Az irányítás szintén minden igényt kielégít:** a kanyarokban tök jól érezhető a tehetetlenségi erő, az éles kormánymozdulatoknál a kocsink még meg is csúszik. **Sőt arra is van lehetőség, hogy tolassunk.** Aki már látott hasonló kivitelezésű játékot, az most bizonyára hitetlenkedve [illegible] s felteszi a kérdést: hogyan lehetséges ez? Nos, egyszerűen: ha tolatunk, vagy ütközünk, vagy bármi oknál fogva lemaradunk a képernyő-scrollról, a játék állóképekre vált át, s amíg ismét fel nem gyorsulunk, az Alone in the Darkhoz hasonlóan álló kameranézetekből láthatjuk az autónkat.


A kocsik felületén az árnyékhatások tökéletesek.



Itt még egyben van a mezőny.

MEGARACE 2

SZEBB GYORSABB BRUTÁLISABB




A nem mindennapi konferansziépáros.

A maximális látványon túl ráadásul a játékmenet is tartogat számunkra újdonságokat. **A pályák néhol kettéágaznak**, tehát ha például az egyik úton tömegkarambol van, a másik úton simán a többiek elé vágbatunk. **A fegyverarzenálunk is jelentősen kibővült**, több különböző rakéta közül választhatunk, magunk mögött pedig olajfoltokkal, vagy aknákkal kedveskedhetünk a sereghájtóknak. A terepen egyébként már alapkiszerelésben is lesz néhány akadály vagy akna.

Ha végzünk egy futammal, kommentátor párosunk néhány szóban elemzi a teljesítményünket, ha pedig akarjuk, **vissza is játszhatjuk a verseny leglátványosabb epizódjait.** Az M2 tehát kétségtelenül az eddigi legszebb autós játék, ami PC-re valaha megjelent. S talán az sem mellékes, hogy nem feltétlenül szükséges hozzá Pentium "erőmű".



Érdemes a háttérre is vetni egy pillantást.



Az első pozíciót nem túl könnyű megtartani.

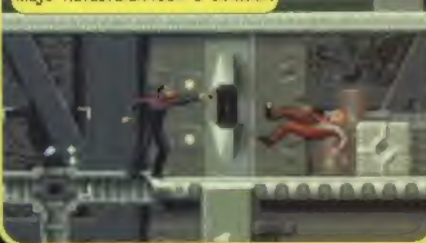
megarace 2
Kiadja: Mindscape
PC 8MB RAM, SVGA, 486DX2, 2XCD, SB

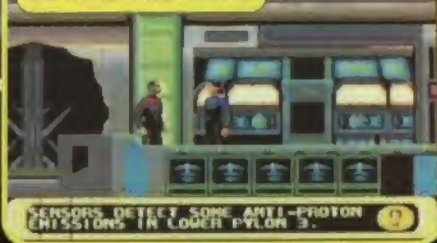
96%

Star Trek rajongóknak bizonyára jó hír, hogy egy újabb Megadrive-ra illetve SNES-re készült játék foglalkozik a kedvenc sorozatukkal. A híres történet főszereplői ezúttal egy akciójátékban kaptak helyet, melyet egyébként a Novotrade fejlesztett. A játék során több szereplő irányítását is átvehetjük, ám túlnyomórészt **Sisko** parancsnokot fogjuk irányítani, a feladatunk pedig a galaxis legnagyobb űrállomásának, a **Deep Space Nine biztonságának a megőrzése lesz.** Persze ez a megbízatás cseppet sem lesz problémamentes, hiszen az állomást ismeretlen terroristák támadják meg. Kettős feladat hárul tehát ránk: először is megmenteni az állomást, aztán kideríteni, hogy kik állnak a történtek mögött. A Star Trek sorozathoz híven persze ezúttal is egy szövevényes ügyről van szó, a megoldás érdekében hősünknek még a múltjába is vissza kell térnie...

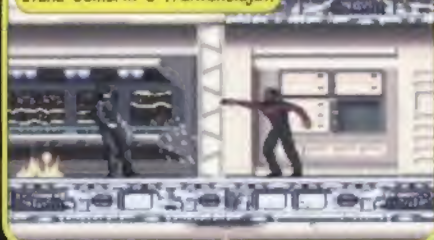
STAR TREK DEEP SPACE NINE

KALANDOZÁS AZ IDŐK KERESZTÚTJAIN


A bombákat telepítő hapsikat egyszerűen likvidáljuk, majd hatástalanítsuk a bombát.



A bázison mindenkivel beszéljünk, sose lehet tudni, kitől hallunk valami fontosat.


A Borgok ellen csak egyszer használhatjuk a phasert, utána bemérik a frekvenciáját.


Nyírjuk ki az őrt, és repítsük a levegőbe a generátort.

A JÁTÉKMENET

Az akció oldalra scrollozódó pályákon folyik, ám játékba egy kis kaland elemet is vegyítettek, ugyanis a küldetések nem egymás után következnek, hanem az állomáson különböző fickókkal és a bajtársainkkal kell beszélgetnünk, tehát így bonyolódik a cselekmény, s így jutunk el mindig a következő küldetéshez. Igaz a cselekményszál nem túl eredeti, sőt egy kissé erőltetett. Például megtámadnak az állomáson egy papot, akinek a ruhájáról kéne nyomokat gyűjtenünk, ám eltépődött a köpenye, ezért a szabóhoz kell mennünk, ahova elvitte javíttatni. Végül előkerül a ruha, de nem tudjuk megvizsgálni, mert elromlott a tricorderünk, amit ezért a szerelőhöz kell vinnünk stb... A kaland elem magyarul leginkább csak primitív ide-oda mászkálásból, és kérdezősködésből áll, minek következtében egy kissé vontatottá válik az egész.

Maga az akciórész viszont már élvezetesebb: platformokon ugrálhatunk mint a Prince of Persiában, liftezgethetünk, lövöldözhetünk, kapcsolókat kell működtetnünk, tárgyakat használhatunk és minden pályán valamilyen speciális feladatunk van. Először például a bombákat kell megkeresnünk, amiket hatástalanítanunk kell, s mindezt persze időre. Aztán később ahogy bonyolódik a cselekmény többek között fel kell robbantanunk egy reaktort, különböző zárak, kapcsolók működésére kell rájönnünk.

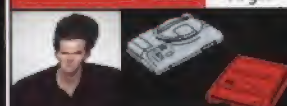
A mászkálós részeken kívül néhány helyen egy kis űrhajós repkedésben is részünk lesz. Ezek az epizódok a hagyományos balra scrollozódó shoot'em up-ok mintájára készültek, ám nagyon könnyűek, ellenfél tulajdonképpen nincs is, vagy csak egy van, az aszteroidákat meg egy lövéssel eltakaríthatjuk az útunkból.

AZ IRÁNYÍTÁS

Sajnos az irányítással cseppet sem voltam megelégedve. Mint már említettem többször is időre kell néhány dolgot teljesítenünk, ilyenkor roppant idegesítő tud lenni, amikor fel akarunk kapaszkodni valahová, és milliméter pontosan kell beállnunk az adott platform alá. Még szörnyűbb az az eset, amikor egy távoli, és magasabban lévő helyre kell felmásznunk; mire ennek elsajátítjuk a technikáját, beletellik egy kis időbe, hiszen az alkotók azzal is kedveskedtek, hogy az ilyen helyeken legalább három emeletnyit essünk, ami persze azonnali elhalálozással jár... Egyetlen pozitívumként a **sűrűn kapott pályakódokat** tudtam értékelni.

A játék SNES és Megadrive verziója nagymértékben megegyezik, ezért is döntöttünk a közös ismertetés mellett. A grafika erősen átlagosnak mondható, és ugyanez jellemző a játék nyújtotta audió élményre is. Számomra egyébként különösképp zavaró volt, hogy a pályák nem egyre nehezedő sorrendben vannak, ahogy azt az ember elvárná, hanem például amíg a bombák keresgélésénél már a hajunkat tépjük, addig az azt követő néhány szintet meg röhögve átvisszük. A kaland stílusjegyhez pedig - a kor követelményeinek megfelelően - egy kicsit több ötlet kellett volna, vagy pedig el is hagyhatták volna az egészet, a történet pedig automatikusan pereghetett volna. Mindettől függetlenül aki szereti a Star Trek-et és jól érti az angol nyelvet, az bátran fogjon neki, unatkozni azért nem fog senki.

star trek - ds9
Kiadja: Virgin



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

A sorozatról lehúzott sokadik bőr igencsak nyúzott lett.

72%

Cse

LESZÖGEZÉS

"Szervusz Zolee! Igazán nem szeretnélek zavarni, csupán azért írok, hogy megköszönjem azt a pár sort, amit rám pazaroltál a Csevegő végén. Biztosan nagyon jókat röhögtek az olvasóitok. Igen, ezért biztosan megérte, a tízezrek kedvéért egyből hülyét csinálni, nem törődve azzal, mit érez az, ha egyszer csak kedvenc újságában ezt olvassa, és megérte elvenni a kedvét egy életre ettől az újságtól, vagy a levelezéstől. Hát nagyon szépen köszönöm. És kívánok nektek még sok-sok olvasót (helyettem is)! Aláírás: Kocsis Csaba, Pápa"

Csabi, Csabi! Nehogy már mellreszívj néhány idétlen poént! Láthatod, hogy ez a rovat nemcsak a gyengéket, esetleneket túzi pellengérre, hanem akár maga a szerző (ez én vagyok) is kifigurázza magát (ha olvastad a katonakori emlékeimet az előző számban, akkor tudod miről beszélek). Nem tudom, hányszor kell még leszögeznem, hogy nem kifigurázásról, kicsúfolásról van szó, hanem arról, hogy olyan sokfélék vagyunk, máshogy gondolkodunk adott dolgokról, s hogy tudjunk együtt röhögni egymás baromságain. Az önkritika egyébként is az egyik legnagyobb emberi erény. Ha megbántottalak, ne haragudj, nem volt szándékomban, de ismételten jelzem: nem bántam meg, mert a poénkodás direkt volt. Vedd könnyedén a dolgokat, Csaba, kívánom, hogy ebben a rohadt világban ez legyen a legnagyobb csalódásod. Na gyerq, pajtás, olvass tovább!

HALÁL(KÖZELI) ÉLMÉNYEK

"Üdv 5hetven6 Kbyte! Azt hittem, rosszul látok, amikor megláttam (azazhogy nem láttam meg), hogy a Doom 2 lekerült a toplistáról. Jó, tudom, hogy már jön (vagy már itt is van?) az új generáció: a Duke Nukem 3D, és hogy ez milyen változatos, eredeti, poénos és micsoda grafikával, 5letekkel, meg ilyenekkel, de valahogy nekem a Doom 2 jobban tetszik. Az mondjuk tök állat volt, amikor bementem a klotyóba és hirtelen egy szőke, izmos hapival találtam szembe magam. Mint az állat lőttem rá, de semmi sem történt, majd megpillantottam egy szörnyet (vagy mi a halál volt az) közeledni hátulról a szőke muksó felé. "Jaj, már ketten vannak" - gondoltam, mikor az egyszerűen elintézte a szőkét, ÉS NICSAK, én is meghaltam. Később felvilágosított a haverom, hogy az a szőke emberke én voltam a TÜKÖRBEN. (...)

Az jutott az eszembe, hogy kéne egy olyan Doom klón, ami egy istálló-labirintus-pajta rendszerben játszódik és kergemarhákat meg kergefarmerokat kell lelőni. A fegyverek a következők lennének: 1. Konyhakés 2. Gereblye 3. Ásó (kapa, nagyharang) 4. Gránátvető helyett magvető 5. Kasza. Aztán azon is gondolkodtam (egyfolytában), hogy kéne olyan műsoros kazettákat kiadni, amin a Doom 2 pályáinak zenéi vannak. Milyen jó is lenne, képzeld csak el: elutazol valahová, ahol nincs számítógép, viszont te nem esel kétségbe, mert előveszed a vókmened és a Doom 2 kazettád. Az andalító zene, a lövések és az elmaradhatatlan hörgések, kiáltások a fejedben zúgnak és te baromi heppi vagy. Egyébként ezt most tényleg komolyan gondoltam. Olyannyira, hogy tervezgetem egy ilyen felvevését, csak be kell szereznem egypár megfelelő csatlakozót meg madzagot, vagy miket. Üdvözlettel: Tarjáni Endre, Budapest."

Áve Endre! Megsúgom: a DN3D-vel nekem is voltak hasonló tükrös emlékeim. Mikor rájöttem, hogy én vagyok az a melák pasi, akibe már vagy 5 tárat belepumpáltam és még mindig a pofámba vigyorog, akkor egy kicsit elszégyelltem magam. Gyorsan körülnéztem, hogy nem látta-e még valaki a blamázst, de szerencsére csak egy Akira-plakát volt a szemtanú. A Kerge-Doom ötlet fenomenális, a műsoros kazetta pedig egyszerűen zseniális. Én annak idején az üzenetrögzítőnk bevezető szalagjára rögzítettem egy komolyabb mészárlást, majd egy andalító "Kérem ne ijedjen meg, ez A. Zolee üzenetrögzítője, a harmadik halálhörgés után hagyhat üzenetet, ha még nem tette le" szöveg következett. 100%-os hatásfokkal működött a dolog: nem zavart azután senki.

SZILÁNKOK

"...Jössz egy köteg pénzzel. Nem tudod miért? Nem emlékszel? Igen, a '96/4-es számra utalok: "Már egy hónap múlva muzeális értékű lesz ez a lap!" Ha te sem fizetsz (egy múzeum sem nyomatta a lét), akkor beperellek ámításért. Imádok perelni! (K.Z./Kaposvár)"

Tisztelt Torgyán-imitátor úr! Tudtommal az ámítás nem büntetendő tett, illetve ha az, akkor már a fél ország a sitten pihenhetne: valamennyi politikus, az Ariel, a Colgate, a Burgerking, avagy az Always betétek reklámozói, minden kereskedő, aki előre teszi a bázikus méretű gránátalmákat, aztán, ha kérsz egy kilót belőle, akkor hátulról teleszed egy zacskót a pimpósodó, összeaszott alig-almákból. Az ígérgetésről jut eszembe: ezúton üzenem az áprilisi Csevegőben nagylelkű felajánlást tevő egyénnek, hogy még mindig nem kaptam meg a fél láda sörömet.

"...Annak ellenére, hogy amigásnak érzem magam, szeretem a PC-t is. Az én véleményem az, hogy rossz számítógép nincsen, csak a béna szoftverek járatják le a gépeket. (Ebeasty a nyírbátori laktanya lakója)"

Annak ellenére, hogy bezupáltak, még megőriztél valamit az ép elmédből és beletrafáltál a dolgok közepébe. Bajtárs, jól mondod, sokan a "kintiek közül" példát vehetnének Rólad.

"...A lap ismét egyesíti magában az ultravizuális-verbális szárnyalást és a világtól való sarokba vonulást. (T.S./Szlovákia)"

Sto éta? Nekem nem beszélni matyar nyelvén. Lenni E.T. Haza. Haza.

"...Ebben a pontban, ha minden igaz a PÉNZRŐL lesz szó. Azért mondom, hogy ha minden igaz, mert írás közben nagyon meg szoktam szomjazni és olyankor le kell mennem a konyhába inni, ami elég messze van, így lehet, hogy mire



vegő



visszaérek elfelejtem, hogy miről is akartam írni. Tehát, a CSEVEGŐ marhára... (Zs. Gy./Budapest)"

Hát Zsé-Gyé, eléggé tropára ment a szürkeállományod, annyi szent. Hallottad "az ital kismértékben gyógyszer, nagymértékben orvosság" című népi bölcsességet? Ja, hogy Te találtad ki! Az más...

"...A Csomagküldő Szolgálat jó dolog, de van, hogy valakinek esetleg pont arra a postaköltségre meg csomagolási díjra nincs pénze. Én is jártam már úgy, hogy egy medzsót akartam megvenni, de nem volt rá elég pénzem, gondoltam, gyűjtök még hozzá, de végül elmentem belőle fagyizni. (Ambee/Budapest)"

Te jó Isten! Hány évesek olvassák az újságot? A "medzsót" először merdzsónak (értsd Mercedes) olvastam, de a fagyis párhuzam kissé elgondolkodtatott. Hamar rájöttem, hogy ez nem lehet más, mint a Matchbox 4-8 évesek által használt rövidítése. Ezeknek szenvedek én minden hónapban, hogy valami humorosat összehozzak? Ebben a korban elég annyit mondani, hogy kutykurutty és a delikvensek egy délutánt elröhécselnek rajta...

HOGY AZ A...!

*"Kedves Zoltán! Havonta vásárolom az 576 kilobájtot és elszörnyedve tapasztalom, hogy az utóbbi időben írásaitok egyre nagyobb mértékben tartalmaznak trágár szavakat. Szerény véleményem szerint az alacsonyabb korosztály is vásárolja a lapot (gondolok itt a tizenévesekre) és meggondolatlanság tőletek, hogy már ilyen éves korukban elrontjátok őket. Még egy-két kisebb káromkodás (talán) megengedhető, de ilyen pl: faszfej, sz*r, f*sz, balf*sz, suck on this, motherfu**r (hú, de kemény) már tűrhetetlen. Kérlek Zoltán, nyugtass meg mindenkit a Csevegőben, hogy a továbbiakban nem fogtok sűrűn ilyen kifejezéseket használni. Tisztelettel: egy aggódó anyuka (hogy az a...)"*

Mélyen tisztelt Aggódó Szülő! Felháborodott hangú levelének kénytelen-kelletlen helyt kell, hogy adjak, hiszen olyan témát feszeget, ami korunk rothadó és bűzlő társadalmának egyik legnagyobb problémája: a trágár beszéd. Mi, az 576 KByte szerkesztőségében mindent meg fogunk tenni annak érdekében, hogy többet ilyen ne forduljon elő a lap hasábjain, a fűzfánfütyülő rézangyalát! Sőt, ezennel megtiltottam Vári Zolinak a böfögést, TJ-nek az orrtúrást, Ancynak a szellentést, Koronczai Gazsi pedig nyilvánosan soha többet nem vakarhatja meg ott, ahol ő akarja. Ja, és amíg el nem felejtem: kérem, hogy legközelebb ne a fiával írassa meg a leveleit, mert olyan randa az írása, hogy alig tudtam kisilabizálni azt a sz*rt.

"A X-IK KERÜLETI JÁRÁSBÍRÓSÁG HIVATALOS RENDELETE A HULLAMOSÓ JACK VS 576/ZOLEE ÉS BŰNTÁRSAI ÜGYBEN

Felperes: Hullamosó Jack, a továbbiakban Hulla-J

Alperes: Á. Zolee, K. Gáspár, Ancy, V. Zoli, Martin, Vic bá, és az 576-os gárda

Vádirat

I. pont: Vádlott Á. Zolee alaposan gyanusítható az 1781 évi II. hó VI-án Hulla-J ellen elkövetett többrendbeli súlyos, 8 évezreden túl gyógyuló súlytalanságból vakbélpoklosságba átcsapó marhakergekórság fertőzésével.

II. pont: A bűntett lefolyása. Vádlott Á. Zolee és társai egy halálosan veszélyes kergemarhakórsággal fertőzött 2 oldalas Csevegő-lövedékkel töltött 576-os kaliberű Kbyte-tal támadtak Hulla-J, szukumbazi állampolgárságú személyre, aki a támadást követően élete végéig tartó röhögőgörcsöt kapott.

III. pont: Az államügyész összegzése/bírói döntés. Á Zolee és társai a fenti vádpontokban bűnösknek találtattak!!!

Ítélet: Hulla-J-t a rendelet megérkezését követő 5 napon belül Á. Zoleenak meg kell szabadítania röhögésétől a köv. módon:

1. Á. Zoleenak ki kell szúrnia Hulla-J szemét, ezt követően le kell rágnia 8 ujját.

2. Ezután az alsótestét lángszóróval felégetnie.

3. Végezetül pedig a lábatlan, vak, ujjatlan Hulla-J-t le kell húznia a klotyón, miután kiszippantotta belőle az utolsó csepp vért is!

Zárlat: Amennyiben Á. Zolee nem teljesíti az ítéletet, örök idejű főszerkesztői állásra ítéltetik!!!

Aláírás: a kerületi bíró: Go Rien Moss alias Tóth Sándor"

Még mondják azt, hogy a Mortal Kombat nem gerjeszt elvetemült, gyilkos gondolatokat: például egy életen át főszerkesztő lenni. Fatality! Még a gondolatába is beleremeg a gyomrom.

EGY FECSKE NYARAT CSINÁL

"Háj Zolee! (...) Csak egy problémám van... a poszter. Király, meg minden, ott lóg mindegyik a falon. Hát én nem tudom, de az az "576 Kbyte poszter" felirat nagyon hülyén néz ki rajta olyan hatalmas nagyban. Lehetne vele csinálni valamit? Tschüss: Martin (nem az a Martin)"

Problémádat (és még úgy 15.000 olvasó problémáját) orvosoltuk, elég volt az exhibicionista, bazinagy logóból, a poszteren csak jelzésértékű 576 felirat díszeleg majd. Így az is kiteheti, aki egyébként utálja az újságot, csak más lapokból nem tud normális falragaszra szert tenni.

O

Ez a Csevegő nem jöhetett volna létre, ha nincs Temesvári Tibi és az ő Csevegő-generátora (Internet címe: http://www.nehogyelhidd.com). Végül a fentebb emlegetett fiatalabb olvasóknak egy slusszpoén: brekeke! Jó, mi? Megszakadok...

Zolee

A Final Fight első részével - emlékszem még - Amigán szenvedtem át magamat, akkoriban elég nagy durranásnak számított. Azóta eltelt néhány év, s immár a harmadik "végső összecsapásnál" tartunk. A grafika fejlődésén kívül azonban szinte semmi újat nem találtam ebben a harmadik részben, kivéve azt, hogy **ezúttal játszhatunk ketten úgy is, hogy az egyik embert a gép irányítja.**





A játékmenetben nincs változás: négy szereplő közül választhatunk, az egyetlen cél, hogy jobbra haladjunk, s minden utunkba kerülő gazfickót a másvilágra küldjünk. A nagy elődökhöz hasonlóan itt is találunk majd hordókat, bónuszokat és az energiánkat növelő ételeket, sőt néhány fegyvert is. Igaz, az utóbbiból mindössze csak négyféle van: nunchaku, vascső, baseball ütő és kalapács.

MI TÖRTÉNT A LEGUTÓBBI RÉSZ ÓTA?

Hőseink legutóbb, úgy látszik, csak fél munkát végeztek, ugyanis az állítólag megsemmisített Mad Gear gang maradékából hamarosan egy **Skull Cross nevű banda alakult meg**, ami nyomban irányítása alá vonta Metro City alvilágát, és ezúttal egy lázadást robbantott ki. A város megtisztítása tehát ismét a szuperhőseinkre hárul. Visszatér a város polgármestere, **Mike Haggar** az ex-pankrációbajnok és **Guy**, a gyors ninja harcos. Hozzájuk csatlakozik még Cody régi barátnője, **Lucia** és egy ismeretlen fickó, **Dean**, aki azt állítja, jól ismeri a Skull Cross bandát.

Közülük még mindig Haggar a legizmosabb, igaz lassú, de ütései, átdobásai szinte halálosak. Guy a leggyorsabb harcos, egyik legjobb mozdulata a tűzlabda generálása (előre egy negyedkör + Y-nal). Luciának a "lábmunkája" figyelemre méltó, speciális mozdulataival alaposan meg tudja izzasztani ellenfeleit. Dean egy különös figura, sokan azt tartják róla, hogy nem is ember, hanem inkább valami robot. Ennek ellentmond azonban, hogy mindig magánál tartja családja fényképét. Egy dolog viszont biztos: természet feletti erejével őkie segítségével elektrosokkot képes alkalmazni az ellenfeleire.



EGY KIS SEGÍTSÉG

A speciális mozdulatokat most inkább nem írom le, mivel egyrészt roppant egyszerűek, akár maguktól is rájöhetünk, másrészt mind benne van a játék kézikönyvében. Inkább néhány tippet adnék: a főellenségeknél kerüljük a közelharcot, alkalmazzuk az "ütni és menekülni" technikát. Az ún. "mega crush" mozdulatot (amit az A gombbal csalhatunk elő) inkább csak a szorult helyzetekben használjuk, **ez ugyanis a saját energiánkat is csökkenti.** A fegyverek használatakor kerüljük a közeli küzdelmet, ne engedjük magunkhoz az ellenfeleinket, különben könnyen kiüthetik a kezünkből az aktuális tárgyat. A dagadt pasikkal gyorsan végezzünk, mielőtt még idejük lenne nekünk iramodni. A hordókat mindig üssük szét, ugyanis gyakran tartalmaznak különféle dolgokat. Ha kaját találunk valahol, addig ne vegyük fel, amíg még megvan az energiánk. A Super Move-ból lehetőleg mindig tartalékoljunk a főellenségeknek. Ezt a hatásos mozdulatot ugyanis csak akkor lehet végrehajtani, ha alul a kis kék csík maximumon van.

A játékban gyakran törhetünk ki ajtókat, ezeken sokszor érdemes átmenni, mivel egy-egy pályán többféle út is létezik, s még az is megeshet, hogy találunk olyan utat, ahol elkerüljük a főellenséget.

o

A játék tehát összességében, annak aki szereti ezt a stílust, minden igényét kielégíti: a grafika szép, a 9 pálya mindegyike jó hosszú, sokféle népség támad ránk, s a karaktereinknek is elég sok mozdulata van. A maga 24 megabites terjedelmével kétségtelenül ez eddig a legnagyobb végső csata. De vajon valóban ez a végső?



A LEGESLEGUTOLSÓ KÜZDELEM IMMÁR HARMADSZOR...

Final Fight 3

final fight 3 Kiadja: Capcom
SUPER NINTENDO
78%

COMIX CORNER



Mint arról az előző Comix Cornerben írtam, a boldog hőskorban két cég uralta a képregénypiacot: a DC és a Marvel. Havonta képregények tucatjait adták ki, a legjobb rajzolókkal és írókkal dolgoztathattak. A kisebb cégek vegetáltak a két "nagy" árnyékában, igazán profi művészek és pénz híján még csak nem is álmodhattak arról, hogy képregényeik a klasszikus szuperhős sorozatok (Batman, X-Men, Superman) népszerűségét - és példányszámát - valaha is utol fogják érni. Pedig a 90-es évekre már ugyancsak megkopott e nagyhírű hősök varázsa, s ha lassan is, de kezdtek előretörni a kisebb cégek. Különösen a Dark Horse, a Chaos Comics és legfőképp az Image Comics jeleskedett ebben a felzárkózásban. Ez utóbbi cég mostanra a képregénypiac egyik legmeghatározóbb "hatalmává" nőtte ki magát, amiben igen nagy szerepe van egy mostanra már-már kultikussá vált sorozatnak is: a **Spawn**-nak.

Hogy miben rejlik a Spawn, és a többi Image sorozat sikerének a titka? Elsősorban a hihetetlenül igényes grafikai kivitelezésben, a profin megírt történetekben és a változatosságban. Az Image nem esett bele a Marvel hibájába, azaz nem szűkült be egyetlen stílusra. A fantasy, a horror, a humor és a szuperhősök kedvelői egyaránt találhatnak maguknak való sorozatokat. Kár is lenne hosszan ömlengenem a különféle Image kiadványokról, a legegyszerűbb, ha ellátogattok egy JÓ képregényboltba és átlapoztok néhány Spawn vagy Witchblade füzetet. Higgyétek el, megéri...

SPAWN

A mesék hagyományait követve: egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer három ember. Egy afroamerikai (értsd: feke..., akarom mondani színesbőrű, vagy hogy a nyavajába illik ezt mondani...) , a neve Al Simmons. A CIA-nek dolgozott, mint fizetett zsoldos, és a legjobbak közé tartozott. A másik ember igazi neve feledésbe merült, mindenki CHAPEL-ként ismeri. Ő szintén a CIA kötelékében szolgált; ő volt a legjobb. És végül itt a harmadik, Jason Wynn, a CIA biztonsági főnöke, aki egy szép napon elrendeli Simmons halálát (ki tudja miért?). Megtörténik a gyilkosság, a végrehajtás majdnem tökéletes (hiába, Chapel érti a dolgát). Egyvalamivel azonban senki sem számolt: a legerősebbeknek néha megadatik a visszatérés lehetősége - odaátról.

Volt Simmonsnak ugyanis egy gyönyörű felesége, Wanda. Szerették egymást, noha gyerekük nem lehetett, az orvosok szerint Wanda miatt. Simmons anynyira szerette ezt a nőt, hogy a szó átvitt és valós értelmében is eladta lelkét az ördögnek, hogy visszatérhessen hozzá. Az ördög jelen esetben Malebolgia, egy nagyhatalmú démon Lucifer birodalmában. A Pokol és a Mennyország ugyanis háborút készül vívni, s a háborúhoz katonák kellenek. A pokol kiragadja az életükben gonosz és kegyetlen emberek lelkét, testüket valamilyen plazmává alakítja, "megajándékozza" őket egy önálló életet élő parazita "ruhával", mindezt megfűszerezi egy kis démoni mágiával, s már kész is a HELLSPAWN, a pokol katonája. Simmons különösen jó jelöltnek ígérkezik, Malebolgia tisztet akar belőle nevelni - így "kiképzés" céljából a Földre küldi. Nem ő az egyetlen, kb. 100 évenként tűnik fel egy új Hellspawn világunkban...

Nos, valahol itt kezdődik történetünk, és Al Simmons kálváriája. Semmire sem emlékszik előző életéből, mivel Malebolgia folyamatosan játszadozik emlékeivel. Terry Fitzgerald, egykori legjobb barátja feleségül vette Wandát és még gyerekkel is megörvendeztette az asszonyt (mégis Simmonsban lett volna a hiba?). Hősünk a sikátorok sötétjében húzza meg magát, ahol a hozzá hasonló kitaszítottak között véli meglelni lelki békéjét. Többször összecsap *Violatorral*, a féltékeny ördöggel (ő Simmons legnagyobb nemezise); *Angelával*, a gyönyörű angyallal; és persze *Chapellel* is. Szóval akcióban nincs hiány, de mindig is a történet marad előtérben. A cselekmény általában 3-4 szálon fut egyszerre, melyek kellően összekuszálódnak az idő múlásával. Amúgy az idő Spawn, alias Al Simmons legádázabb ellenfele, ugyanis az őt éltető pokoli erő korántsem határtalan, mi több, napról napra csökken. Ha pedig végleg elfogy, akkor hősunk másodszor is alászáll a pokolba...

Mit is mondhatnék zárszóként? Tán csak annyit, hogy a képregényekre eddig fölényesen rálegyintő olvasóinknak is csak azt tudom ajánlani: pislantsanak azért bele egy igazán igényes Image újságba. Lehet, hogy a magyar Pókemberek és X-Menek alapján kialakított véleményük igen gyorsan meg fog változni. *T.J.*

IMAGE TOP-LISTA

1. Spawn
2. Mediaval Spawn/Witchblade
3. Cyberforce/Witchblade
5. Glory
6. Angela
7. Weapon Zero
8. Prophet
9. W.I.L.D.C.A.T.S.
10. Maxx







RIDGE RACER REVOLUTION

AVAGY HOGYAN LESZ AZ ELSŐBŐL UTOLSÓ.

A Ridge Racer mind a játéktermekben, mind a konzolokon az első igazi következő generációs autós játék volt. Valószínűleg ez az oka, hogy ezt a játékot szinte mindenki jól ismeri, hiszen azóta már jóval szebb és főleg jóval játszhatóbb autós szimulációk jelentek meg. A Namco azonban úgy tűnik, még mindig az első sikert akarja meglovagolni, és nem óhajt változtatni a már erősen elavult sémán. Ezt minden elfogultság nélkül tényként állapíthatjuk meg, hiszen míg a vadi új Rave Racer egymagában demózgat a játéktermekben, addig a már lassan kétéves Daytona USA kormányát még mindig egymásnak adják át a játékosok.

A Ridge Racernek ugyan már volt egy második része - ami csak a játéktermekben jelent meg, s csupán a kétjátékos üzemmódban különbözött az eredeti automatától - ám a Namco már régóta a Ridge Racer Revolutiont ígérte az újabb nagy durranásnak. Kíváncsian helyeztem tehát be a lemezt a Playstationbe.



Az út mentén Namco reklámok suhannak el mellettünk.

DE HÁT, HOL VAN ITT A REVOLÚCIÓ?

Sajnos, a Ridge Racer Revolution gyakorlatilag semmi érdemi változást nem tud felmutatni. A grafika persze még szebb lett, formásabbak a pálmafák, fordul a kocsink kereke, ám ami a lényeg: a csapnivaló irányításon és a kocsi viselkedésén semmit nem javítottak. A legkisebb ütközéstől ugyanúgy teljesen lelassul a kocsink, ráadásul a pályák ezúttal még szűkebbek. A kocsi irányíthatósága ismét teljesen elrugaszkodik a valóságtól: ha tövig nyomjuk a gázt, bármilyen kormánymozdulatot elvégezhetünk kicsúszás nélkül, ha viszont a kanyarban megpróbálunk lassítani, egy piruett lesz a művelet eredménye. Ráadásul ilyenkor, ha megkíséreljük az ellenkormányzást, abban a pillanatban, ahogy megtapad a kerék, kocsink érthetetlen módon rakétaként lövi ki magát, s ha pont a palánk felé nézünk, egy frappáns "leparkolás" lesz az egész manőver vége. Hogy egyébként mennyire irreálisan mozognak a kocsik, azt a külső nézetekből lehet igazán látni. Az idegesítő irányításhoz ráadásul még párosul az idegesítő kommentátor, akinek szinte egyetlen biztató szava sincs hozzánk, annál inkább olyanok, mint hogy "Túl lassú vagy!" és hasonlók. Nem vagyok benne tehát biztos, hogy ez a játék élvezetét fokozná.

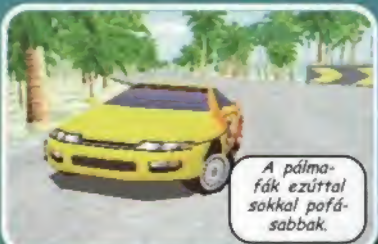


A tükör segítségével jól láthatjuk, honnan akarnak megelőzni.

Nézzük azonban, hogy mégis mire fel biggyesztették oda azt a "forradalom" jelzőt a cím után. A játék persze egy új pályán zajlik, ám stílusában ez is kísértetiesen az elődre hasonlít, új kocsit pedig csupán kettőt fogunk találni. Jó ötlet, hogy attól függően, hogy milyen sorrendben játszottuk végig a pályákat, 12 különböző megnyerés létezik. A legnagyobb előrelépés viszont a játék linkelhetőségében rejlik, ilyenkor az első rész pályáin is versenyezhetünk, ez tehát mindenképpen pozitív dolog.

AZ ÖSSZHATÁS

A játék összképileg olyan lett, mint az első rész: idegesítő. De mivel a kocsik még gyorsabbak, a pályák pedig még szűkebbek, mondhatni még idegesítőbb. Kötélidegzetűeknek és önsanyargatóknak tudom tehát elsősorban ajánlani. **Talán a következő néhány cheat azért segít valamit:**



A pálmafák ezúttal sokkal pofásabbak.

A Drift Contestnél a jelzett helyeken minél szebbeket pördüljünk.

Extra kocsik:
Ezeket, csakúgy mint az első részben, itt is a játék bejelentkezésekor, a Galaga játék hibátlan teljesítése esetén kapjuk meg.

Lézer:
Célkövetős lézerrel lőhetünk a Galaga játékban, ha lenyomva tartjuk a LE + L1 + R1 + SELECT gombokat és a háromszöggel tüzelünk.

Rally-X-Style:
Buggie kocsikkal versenyezhetünk, ha a Galagát kevesebb, mint 41 lövéssel teljesítjük.

Egy kód segítségével ilyen kocsikkal is versenyezhetünk.

Drift Contest Mode:
Time Triallel válasszuk ki bármelyik pályát, majd a Starton egyszerre nyomjuk le a négyzetet és az X-et. Ha jól csináltuk, a pályán néhány helyen ki fog íródni a "Spinning Point" felirat: ekkor minél szebb piruetteket mutassunk be, amit a gép pontozni fog.

Tükör ki/be:
Belső nézetből pauzáljuk a játékot, s máris a háromszöget nyomva tartva az L1-R1 gombokkal ki/be kapcsolhatjuk a tükröt.

Kocsira közelítés/távolítás:
Ugyanaz, mint a tükör ki/be kapcsolása, csak külső nézetből.

Reflektorfény állítása a címképernyőn:
Az L1+R1 gombokat nyomva tartva az irányokkal mozgathatjuk, a négyzettel és az X-szel pedig nagyíthatjuk/kicsinyíthetjük a fényt.

Kétjátékos üzemmód csupán egy lemezzel:
Miután összekötöttük a két Playstationt, töltsük be az egyikbe a játékot. Nyissuk fel a fedelet, és cseréljük ki a játékot egy zene CD-re. Most töltsük be a játékot a másik gépbe is, s máris választható a 2P-Link opció, igaz csak az első pályán. Ha másik pályán akarunk játszani, akkor előbb be kell tölteni a pályát az első Playstation memóriájába, megszakítani a futamot és visszalépni a menübe, s csak ezután indítani a másik gépet. A zene CD egyébként nem feltétlenül szükséges.

ridge r. rev. | Kiadja: Namco
SONY PLAYSTATION
70%

ELŐZETES

Bad Mojo

Azt már megszokhattuk, hogy a kalandjátékok segítségével eljuthatunk a legtávolabbi földrészekre, szebbnél szebb tájakon járhatunk, pompás épületekbe látogathatunk. A **Pulse Entertainment** azonban most egészen más típusú helyre invitál minket: egy san franciscoi kopott épület elhanyagolt alagsorába, annak is a legmocskosabb zugába, oda, ahová csak a csótányok járnak. S hogy hogyan kerülünk oda? Nos úgy, hogy mi magunk is egy svábbogarat alakítunk. Akik olvasták Kafkától az Átváltozást, azoknak bizonyára egy kissé ismerős az alapsztori, ezúttal azonban nem annyira egy társadalomkritikáról, hanem csak egy "egyszerű" szórakoztató, misztikus történetről van szó.

A rádiót fontos, hogy "megszereljük", ugyanis erre jön majd be Eddie.

Eddie jól kiütötte magát a kotyvasztott sörrel.

A mosdó alatt egy gyilkos patkány rejtőzik.

[illegible]

Amint elindítjuk a játékot, a kamera a ködös San Francisco felett elsuhanva egy leromlott állapotú motel ablakára közelít rá. Történetünk hősét, Roger Sammst láthatjuk, aki úgy határozott, elege van abból, hogy senkiként éli le az életét, hogy ő mindig csak az utolsó, hogy ő az, akiben bárki megtörölheti a lábát. Új életet akar kezdeni, **egy halom pénzt sikkasztott** el, s már meg is vannak a papírjai és a repülőjegye Mexikó felé. Már össze is csomagolt, ám a házmester, aki az elmaradt lakbért követeli megzavarja. Idegesen rendezi a számlát, majd a házmester gúnyolódó szavairól eszébe jut egy lánc, amit majdnem a fiókjában felejtett. Bár csak ott felejtette volna, ugyanis amint előkerül - a medallionnak valami különös varázsereje folytán - **hősünk azonnal egy svábbogárrá változik.**

S hogy miért pont svábbogárrá? Nos, ez tulajdonképpen már csak a játékból derül ki, ám hogy ne legyen túl ködös a dolog, annyit elárulok, hogy hősünk egy tudományos munkára kapta az említett összeget, aminek a célja a svábbogarak kiirtása volt a háztartásokból.

KOPOTT KÖNTÖSBE ÖLTÖZTETETT MYST

A játék grafikáját a Myst gyönyörű 3D-s renderelt háttereihez lehet hasonlítani, azzal a különbséggel, hogy amíg az szimplán gyönyörű volt, addig ez most undorítóan gyönyörű: a motelnek egyetlen emberhez méltó szöglete sincs, mindenhol szemét és szutyok, ócska, kiszolgált bútorok. Mindez a lehető legtökéletesebben kidolgozva, olyannyira, hogy **a helyszínek már-már fotónak tűnnek.** Nem is csoda tehát, hogy a videojelenetek, illetve a digitalizált szereplők egyáltalán nem ütnek el ettől a háttértől, sőt! Az alkotók - ahogy maguk mondták - tulajdonképpen grafikailag **egy ugyanolyan játékot akartak mint a Myst, a történetet pedig a Kék Bársonyban látott misztikus hangulattal akarták fűszerezni.** Az irányítás talán az eddigi legegyszerűbb, amivel valaha találkozhattunk: kizárólag az irány billentyűkre van csak szükségünk. A játékban tehát csak annyit tudunk cselekedni, hogy **tárgyakat tologathatunk, legalábbis olyanokat, amiket egy svábbogár elbír.** Ez azonban nem azt jelenti, hogy primitív a játék, ugyanis a hatalmas bejárható terep és a rengeteg légypapír, féregirtó, valamint kiömlött ragacs miatt már csak a megfelelő út megkeresése sem könnyű, és akkor még ott vannak a különböző ragadozó állatok, és a megoldandó feladatok. **A lényeg, hogy mindig eljussunk az épület következő részébe, s közben gyűjtsük az információkat hősünk múltjáról.** A cselekményszál gyakran többfelé ágazik, tehát többféle megoldás is létezik.

Ez egy undorítóan jó játék!

Patkány barátunk egy kissé megvágta magát.

O

Ezt az eszement, ám mégis zseniális ötletet gyakorlatilag ennél szebben nem is lehetett volna kivitelezni: a 3D-ben megtervezett svábbogarunk a megtévesztésig olyan, mint az igazi. A két év fejlesztői munka, több mint 800 2D-s és 3D-s gyönyörű hátteret, és több mint 30 perc - névtelen ám remek színészekkel forgatott - full motion videót eredményezett. Már a Myst is a tökéletes hanghatásairól volt híres, a Bad Mojo azonban még rajta is túl tesz, ehhez ráadásul még hozzájön az abszolút profi zene. A történet szintén telitalálat, a hősünkre leselkedő veszélyek teljesen reálisak, a feladatok pedig roppant ötletesek. Nem is gondolnánk, hogy ilyen viszontagságosak egy svábbogár mindennapjai...

EGY HULL
A STRA
JÁTÉKO

OFFE

The Ultimate Strate

A mindenkori stratégiai játékok egyik legkedveltebb témája a II. Világháború, s ezen belül is a Normandiai Partraszállás. Számtalan jobb-rosszabb program dolgozta már fel Európa történelmének ezt a fölöttébb mozgalmas és vérzivataros részét. Főleg az utóbbi időben kaptak rá a programozók a témára, hisz bő egy éve emlékeztek meg világszerte a II. Világháború befejezésének 50. évfordulójáról. E szép kerek jubileum kapcsán a különféle software-gyártó cégeken valóságos hisztéria lett úrrá, s viharos gyorsasággal árasztották el a jobb sorsra érdemes felhasználókat mindenféle stratégiai programnak titulált szeméttel (emlékszik még valaki a D-Day nevezetű borzadályra?). Szóval túl sok, igazán színvonalas II. Világháborús stratégiai játék ezeddig nem született, épp ezért kíváncsian s némileg reménykedve vártam az Offensive-t, az Ocean legújabb játékát.



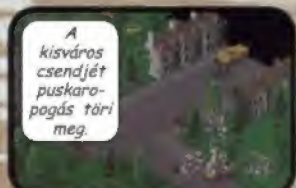
A SUSZTER ÉS A KAPTAFA...

Eleinte nem is volt semmi probléma a játékkal. Az installálás simán ment, a bevezető képsorok igen hangulatosak voltak, s a gyári kézikönyv tanulsága szerint 8 megán tökéletesen fut a játék. Csodás... Illetve, ha jobban megnézem, nem túl rövid 25 oldalnyi szabálymagyarázat egy stratégiai játékhoz? Na mindegy, lássuk a medvét. És itt következett a mélyütés. A játék dobozán ugyanis az alábbi rövid mottó díszeleg: The Ultimate Strategical Command Game. Ami viszont a képernyőmön tombolt, azt a legjobb indulattal sem lehet belegyömöszölni a "stratégiai játék" kategóriába. Merthogy egy stratégiai játékban ugye többé-kevésbe mi irányítjuk az eseményeket, s csapataink követik a nekik kiadott utasítást. Legalábbis többnyire. Az Offensive ezzel szemben nem támogat semmiféle tudatos stratégiát: a játéktér áttekinthetetlen, egységeink ösz-sze-vissza rohangálnak, maga a csata menete pedig követhetetlen. Jómagam kedvelem a real-time játékokat (például Command & Conquer), de ez már valami iszonyatos... Nemhogy reagálni, de még a kellő ellenlépéseket kigondolni sincs ideje a szerencsétlen játékosnak. Kénytelenek vagyunk minden figyelmünket a csatatér egyetlen pontjára fordítani, s a távolban küzdő csapatainkat a számítógép jóindulatára bízni. Épp ezért az Offensive-t én inkább az akció vagy logikai játékok közé sorolnám, mivel komolyabb hadműveletek, összehangolt csapatmozgások megtervezésére se időnk, se módunk. Maga a program egyébként ezen "apró" hiányosságok ellenére sem rossz, csak azt nem értem, hogy miért kellett stratégiai játékként hirdetni? Mert ez szerintem nem egészen tisztességes...

EGY KIS TÖRTÉNELEM

A játékban a nyugati-front öt leghíresebb hadműletetét játszhatjuk végig, német illetve szövetséges oldalról. Az első nagy hadművelet természetesen az **Overlord**, aminek a Normandiai Partraszállás volt a kulcsfontosságú eleme. Az angolszász erők szárazföldi, vízi és legfőképpen légi fölénye 1944-re már olyan méreteket öltött, hogy a német vezérkar tisztán látta: egy sikeres partraszállás Franciaországban egyet jelent a háború elvesztésével. Épp ezért a Wehrmacht egy hatalmas erődláncot (ez volt az Atlanti Fal) épített ki a parton, hogy így tartsa fel a szövetséges csapatok előrenyomulását az erősítés megérkezéséig. Maga az Overlord hadművelet 1944 június 6-án indul meg több nagyszabású légideszszant akcióval. Az angol és amerikai ejtőernyősök fő célja a fontosabb hidak illetve közlekedési csomópontok elfoglalása volt. Az igazán komoly és véres ütközetek az óceán partján zajlottak, ahol egyszerre öt partszakaszon (Utah, Omaha, Gold, Juno és Sword) szálltak partra a szövetségesek.

Az **Áttörés** a német védelmi vonalakon a második nagy hadművelet, s egyike a második világháború leghevesebb ütközeteinek. Az angolszász csapatok már megvetették a lábukat, biztosították az utánpótlási vonalakat, így minden erejüket a sebtében felállított német védelmi vonal szétzúzására fordíthatták. A Wehrmacht az állandó légitámadások és az akadozó utánpótlás miatt roppant nehéz helyzetben volt, az erősítésként küldött elit Waffen-SS hadosztályok jelentették egyetlen reményét. Ugyanakkor a Szövetséges erők


A kisváros csendjét puskaropogás töri meg.

is hatalmas veszteségeket szenvedtek el és a hadvezetés is bizonytalankodott. A német erők veresége mindezek ellenére szinte bizonyosnak látszott, az egyre gyengülő Wehrmachton legfeljebb a csoda segíthet.

Franciaországból immáron teljesen kiszorult a német hadsereg, a teljes összeomlás már csak idő kérdése. Montgomery tábornok egy merész tervvel állt elő, melynek célja a Ruhr-vidék váratlan lerohanása, ám ehhez létfontosságú a fontosabb hidak megszerzése Hollandiában (a feladat ezúttal is az ejtőernyősökre várt). A Szövetséges hadvezetés azonban végzetesen alábecsülte a Wehrmacht erejét, s mindennek tetejébe egy lelőtt gép roncsaiból előkerül a **Market-Garden** hadművelet teljes dokumentációja - a német vezérkar nem kis örömére. A támadás lendülete megtörik a Wehrmacht szívós ellenállásán, az ejtőernyősök legtöbbjére pedig a halál illetve a fogság vár. A Szövetséges csapatok 17.000 embert veszítenek pár nap alatt - teljesen értelmetlenül.

A **Halál negyven órája** a Wehrmacht utolsó komoly támadása, s ekkor pecsételődik meg véglegesen a Nyugati-front sorsa. Az offenziva az Ardennekből indul, s célja a Hollandiában és Belgiumban állomásozó Szövetséges csapatok elvágása az utánpótlástól és az el-




Jelentős véráldozatot igénylő offenzíva a homokos tengerparton.

ÓCSILLAG
TÉGIAI
K EGÉN!

NSIVE
ical Command Game

lenfél moráljának a megtörése. A támadás teljesen felkészületlenül éri az angolszász erőket, a Tigrisek és Párducok játszi könnyedséggel törik át a Szövetségesek védelmi vonalát. Pár óráig a Wehrmacht régi fényében tündököl, de az ellenfél mindent elsöprő légi fölénye és az egyre kritikusabb üzemanyaghiány lehetetlenné teszi az offenziva folytatását.

Az **Átkelés a Rajnán** a Szövetségesek részéről már merő formalitás, a Wehrmacht ekkor már a széthullás szélén áll. Alig van utánpótlás, a morál mélyponton, a magasabb technikai színvonal pedig nem tudja ellensúlyozni az amerikai hadsereg hatalmas mennyiségbeli fölényét. Az utolsó akadály, ami a Szövetségesek és a teljes győzelem között áll: a Rajna.

AKKOR LÁSSUK TÁN AZ IRÁNYÍTÁST...

No igen, tán ez a játék legkevésbé sikerültebb része. Magára az elgondolásra egy rossz szavunk se lehet, hisz a Warhammer vagy a Syndicate esetében már bevált a 3D-s, izometrikus játéktér. Magával a látvánnyal nincs is gond - füstölgő roncsok, hatalmas kráterek, bőszen menetelő emberek töltik meg a képernyőt. A probléma ott kezdődik, ha mondjuk egyik csapatunknak valamilyen utasítást akarunk adni. A bal gombbal próbáljunk meg ráclickelni az illetőre, ez a kurzor szaggatott mozgása miatt úgy három esetből egyszer sikerül is. Célszerűbb a gombot nyomva tartva egy egész területrészt kiválasztani, így az ott található összes egységet egyszerre irányíthatjuk. A legsűrűbben használt parancs a **Move to**, ezzel indíthatjuk el embereinket egy megadott helyre. Ilyenkor nem érdemes túl távoli pontot kiválasztani, mivel katonáink roppant ostobán mozognak, egy kerítés megkerülésére például mindig megtalálják a legkörülményesebb módszert. Lövegeinket magukban nem is tudjuk mozgatni, először rá kell kapcsolni őket egy teherautóra, s csak ezután tudjuk őket egy újabb Move to paranccsal útnak indítani. Az **Attack**, azaz támadás parancs rendeltetése gondolom elég világos, bár a célpont kijelölése (ez előbb leírtak miatt) már korántsem lesz egyszerű. A **Hold Area** paranccsal utasíthatjuk egységünket jelenlegi pozíciója védelmére, a **Retreat** utasítást kiadva pedig mielőbbi távozásra (értsd: menekülésre) szólíthatjuk fel. A kijelölt egység fölötti három betű egyébként az egység moráljáról (M), épségéről (D), illetve páncélzatáról (A) tudósít. Ezeknek értékét színek jelzik, ami a zöldtől (teljesen ép) egészen a feketéig (közel a vég) terjedhet. A morál amúgy igen trükkös dolog, mivel elfogytával katonáink azonnal menekülőre fogják a dolgot, még ha nem is szenvedtek eddig igazán komoly veszteséget. A jobb és bal gomb egyidejű lenyomásával vagy az ESC billentyűvel kapcsolhatjuk be az opció-táblát (hú, ez nagyon magyarosra sikeredett...). Itt a játékteret forgathatjuk, nagyíthatjuk, lekérhetjük a stratégiai térképet vagy éppen feladhatjuk a játékot.


Küzdelem a híd meghódításáért.

Mi van még? Ja, a képernyő szélén néha mindenféle ikonok kezdenek el villogni. Ezek az érdekesebb, látóterületünkön kívül történő eseményeket jelzik, úgymind utánpótlás érkezett (két kis emberke plusz jelekkel) vagy harc dúl valahol (keresztbetett kardok). A Space lenyomásával "ugrálhatunk" ezen helyszínek között. Néha lehetőségünk nyílik légi, illetve tengeri támogatás elrendelésére is, ezt a nagy ritkán megjelenő hajó és repülőgép ikonnal tehetjük meg.


A konvoj utolsó kocsija nem volt szerencsés.

BILLENTYŰZETKIOSZTÁS

Esc - Bekapcsolhatjuk az opció-táblát.
F1-F4 - A játéktet elforgathatjuk 90 fokkal.
F5-F6 - A játéktér nagyítása/kicsinyítése.
F7 - Stratégiai térkép ki/be kapcsolása.
SPACE - Átválthatunk egy másik eseményre (harc, utánpótlás megérkezése).

ÉRTÉKELÉS

Hmmm, fogas kérdés... Az biztos, hogy mint stratégiai játék, az Offensive egy nagy nulla. Az események túl gyorsan pörögnek, a hadmozdulatok áttekinthetetlenek, a gép pedig félelmetesen ostoba tud lenni. Egyszer például úgy nyertem meg egy csatát a németek oldaláról, hogy SEMMIT SEM csináltam! Még csak meg sem mozdítottam ez egeret... Más pályákon meg rég elvéreztem, mire egy épkézláb csapatösszevonást megejthettem volna. Másrészről viszont egész jó mulatság figyelni a bőszen rohangáló katonákat, az utakon vég nélkül özönlő tankokat vagy éppen a lassan süllyedő partraszálló csónakokat. Néha átcsoportosítom az erőimet, támadást indítok néhány páncélossal, s érdeklődve figyelem a pálya távolabbi részén zajló eseményeket. Az egyes ütközeteket követő átvezető képsorokról pedig csak elismerően nyilatkozhatok. Mindez persze egy kicsit kevés egy CD-s játéktól. Mindent összevetve egy közepest azért megérdemel az Offensive. Az Ocean programozói pedig jobban tennék, ha megmaradnának az akciójátékoknál.


Utánpótlásunk védelme jól dolgozik. Mindenre lő, ami robban.

offensive
Kiadja: US Gold
PC: 486/33, 8MB RAM, VGA, CD
57%

EXKLUZÍV

BOOM

Finisébe érkezett a legfrissebb magyar akciójáték fejlesztése, amely a Doom C64-es kistestvére kitüntető címre pályázik. Előző számunkban már írtunk néhány szót a játék külalakjáról, most inkább a fejlesztés néhány apró érdekességét mutatnám be.





A fejlesztés párhuzamosan folyik PC-n és egy vele összekötött C64-en. A PC-n egy C64 emulátor fut, amelyen a programozás és a forráskód fordítása történik a sokkal nagyobb sebesség érdekében. Az elkészült gépi kódú programot ezután egy laza kézmozdulattal és egérpöccintéssel egy összekötő kábelen keresztül átmásolják a Nagy Öregre, ahol aztán real time-ban történik az elkészült rutin tesztelése, így a hibák felderítése és lokalizálása sokkal kevesebb időt vesz igénybe, mintha C64-en kellene az assembler fordítójával szöszmötölni, majd pedig hiba esetén reset, forráskód újboli betöltése, hibakeresés, ismételt fordítás, stb.





○

A pályák szerkesztése egy külön ehhez a projekthez készített editoron folyik, amelyen kicsiben meg lehet tervezni az összes tereptárgy, fal, bónusz helyét illetve az ellenfelek kiindulási pontjait is meg lehet határozni. Ezek után ezt adatsorrá alakítja az editor, melyet aztán a megfelelő memóriaterületre töltve immár életnagyságban ábrázol a program. Mivel az editor szerkezete rendkívül logikusan felépített, kezelése nem egy ördöngösség, ezért valószínű, hogy a későbbiekben kiadásra kerül.

○

A grafika két program felhasználásával nyerte el végső formáját. A Long Life színvonalához hasonlítható HiRes képek (intro, megnyerés és game over képernyő) a jó öreg Amica Paint felhasználásával, a pályaelemek pedig egy mezei karakter-editorral készültek. A falszetek pontos összeillesztése egy speciális szerkesztő program segítségével valósul meg. Mivel a karakter-editoron csak sejteni lehet, hogy a faldarabkák passzolnak-e egymáshoz, illetve hogy a mérethelyesség és 3D-s ábrázolás szempontjából megfelelők-e, ezért komoly tervező munkára van szükség a maximálisan pontos megvalósításhoz.

○

Végezetül még valami: a sebesség. Ebből a szempontból is jelesre vizsgázik a játék. A 2500 lehetséges mezőből álló színhelyeket (50x50-es pályák, amelyeknek persze nagy része fal és ajtó) egy töltésre hívja be a program, a falak mozgatása, az ajtók nyitogatása és az összesen 16 féle ellenfél mozgásai pedig meghökkentően gyorsak. Egyedüli megtorpanás a lövéskor, hörgéskor és persze az elhalálozáskor fordul elő: a digitalizált zörej idejére egy tizedmásodpercre lelassul a játék, de ezt csak az igazán "vájtszeműek" veszik észre. Nos, azt hiszem ennyiből is látszik, hogy minőségi áruval van dolgunk. A tervezett megjelenést a nyári hónapokra datáljuk, a következő hónapban már a komplett borítótervet és a dobozon látható eredeti feliratot is be tudom mutatni. Nekem már volt szerencsém látni: bombázó!





power adidas soccer

Valószínűleg mindenki ismeri azt az Adidas reklámot, amelyik azt demonstrálja, hogy egy Predator típusú cipővel akkorát lehet a labdába bikázni, hogy a kapus egyszerűen a labdával együtt száll kapuba, ám bizonyára senki nem gondolta komolyan, hogy erre a mozdulatra egyszer valaki a valóságban is képes lesz. Most azonban ezt mégis bárki elvégezheti, igaz nem egy Adidas Predator segítségével, hanem az Adidas Power Soccer révén.

EGY FOCIPROGRAM, AMINEK NINCS PÁRJA!

CSAK NÉZÜNK MINT A MOZIBAN

A **Psygnosis** áll a fejlesztés mögött, így már ennyiből is sejthetjük, hogy ez eleve nem lehet rossz anyag. És valóban! Az intro egészen elképesztő: a renderelt futballisták a motion capture techikának köszönhetően úgy mozognak, hogy aki csak távolról látja a képernyőt, az azt is hihetné, hogy digitalizált képsorokról van szó. Az APS az eddigi legszebb fociprogram, amit valaha láthattunk. **A játékosok igazi emberi mozgások digitalizálásával készültek**, rengeteg mozdulattal rendelkeznek, és ezek a mozdulatok ráadásul teljes összhangban vannak a játékosok mozgásával, illetve a labdakezeléssel. Magyarul ha lelassítjuk a visszajátszást, és premier plánba veszünk egy-egy részletet, láthatjuk, hogy a focistáink sosem a labda mellé rúgnak, és a becsúszásoknál sincs olyan, hogy valakihez hozzá se érnek, s mégis elesik. Játékosaink ráadásul maximálisan kidolgozott stadionban rúgják a bőrt, világítanak a reflektorok, átfordulnak a hirdetőtáblák, tehát látvánnyal tényleg el vagyunk kápráztatva. Mindezt fokozza még a tökéletes zoom effekt is: a kamera mindig jól közelít-távolít, azaz mindig tökéletesen belátható a pálya.

"Tűnj el a kapunk elől!"

A stadion páratlanul szépen lett kidolgozva.

Micsoda fejes!

A szünetekben néhány FMV Adidas reklám pereg.

AZ ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK

A játékban a szokásos módokon indulhatunk: játszhatunk barátságos mérkőzést (**Friendly Match**), bajnokságra is vállalkozhatunk (**Tournament**) maximum 32 csapat részvételével, amin belül választhatunk a hagyományos bajnokság és a kieséses rendszerű kupa között, és végül lejátszhatunk egy teljes idényt (**Season**) valamelyik nemzeti ligában.

A játékmenet roppant élvezetes, ugyanis a hagyományos mozdulatokon túl **különböző speckókat is bevethetünk:** olyanokat, mint ollózás, vagy lökés, sőt ha arcade módban játszunk, ennél durvábbakat is, mint például az egészen brutális magasláb, mezrángatás, vagy a már említett predator rúgás. Ezeket ráadásul igen egyszerű előhívni, hiszen általában csak két gombot kell hozzájuk egyszerre lenyomnunk. Sajnos azonban **a speckók energiát emésztenek fel** (amit a játékosok neve melletti csík ábrázol) így ezeket csak korlátozott számban használhatjuk. Az összes mozdulatot át is tanulmányozhatjuk a Controls-nál a Setup menüben, ahol a gép az introhoz hasonló renderelt animációkkal mutatja be őket, s az alapvetőbb dolgoknak még meg is kapjuk a gombkombinációt.

Szintén ebben a menüben a lehetőségeink között még olyan dolgok is szerepelnek, mint hogy beállítsuk, melyik évszakban induljunk (Pitch), vagy hogy **a bíró (Referee) szigorú, vaksi, vagy esetleg részrehajló legyen.** Ha például ellenszenves bírót választunk, majdnem minden becsúszásunknál - még ha a labdára mentünk is - szabadrúgást fog ítélni, míg az ellenfélnek csak a legdurvább szabálytalanságait lesz hajlandó észrevenni. A bírói ítéletekre avagy az eltekintésekre egyébként a közönség is hangosan reagál: zúgnak, fütyülnek, stb...

Meccs közben, ha pauzálunk (a Selecttel), **bármikor visszajátszhatjuk az eseményeket**, méghozzá úgy, hogy a játékosok között 3 dimenzióban teljesen körbejárhatjuk a labdát, hogy kiválasszuk a leglátványosabb nézőpontot. A pauzálásnál még egy fontos dolgot végezhetünk el: a játékosok cseréjét (Substitute), amit - csakúgy mint a valóságban - akkor hajt végre a gép, ha a labda kikerült a játéktérről.

"Na melyik sarokba csavarjam?"

A közeli Predator lövés egyszerűen elsöpri a kapust.

A játék tehát telitalálatnak mondható, de persze vannak szépséghibái. Például hogy csak francia, német és angol csapatok közül válogathatunk, vagy hogy a kommentátor nem mondja be a labdát birtokló játékosok neveit. No persze ez legyen a legnagyobb problémánk...

power soccer	Kiadja: Psygnosis
SONY PLAYSTATION	
91%	

A FŐSZEREPBEN: MARTIN!





A D Á S R E N D :

ADÁS #3: 06.29.	ADÁS #5: 07.27.
ISMÉTLÉS#3: 07.06.	ISMÉTLÉS#5: 08.03.
ADÁS #4: 07.13.	ADÁS #6: 08.10.
ISMÉTLÉS#4: 07.20.	ISMÉTLÉS#6: 08.17.

BUDAPESTEN, MINDEN SZOMBATON 10.30-11.00

Mire e sorokat olvassátok, már javában túl vagyunk az 576 KByte legfrissebb produkciójának, a Szív TV-ben látható 576 című műsornak a premierjén. Több hónapos előkészítést, látástól vakulásig tartó elő- és utómunkálatokat követően létrejött a műsor, melynek első adása - technikai okokból - csak június 1-én ment le, de így is kirobbanó sikert aratott. A műsor Budapesten minden páros, vidéken előre láthatóan minden páratlan héten jelentkezik új programmal, az ellenkező heteken az előző heti műsor ismétlése látható.

A sikerben valószínűleg nagy szerepe van a mai számítógépes fiatalok bálványának, az 576 KByte Magazinban üstökösként feltűnt Jelenségnek, akit mindenki csak Martinnak ismer. Az alábbiakban egy rövid beszélgetést olvashattok az idollal a múltról, a jelenről és a jövőről. A helyszín egy a szerkesztőséghez közeli kávézó, körülöttünk egy-két maroktelefonos gengszteren kívül csak egy aligruhából kibuggyanó mellű felszolgáló csajszi perdül-fordul. Martin centis haját egy átlagkeresetet kóstáló szemüveg tartja kordában, tetkós, kigyúrt, bronzbarnára pörkölt karja alig fér ki a szűk izompóló ujján, borostája két-három napos, cinkos vigyor ül az arcán. Nagymenő.

o

Zolee: Jól nézel ki, öreg. Látszik, hogy nem egy irodában dohosodsz nap mint nap. Mielőtt rátérünk a műsorra, a hiveid kedvéért mesélj néhány szót a kezdetek kezdetéről.

Martin: Neked meséljek? Hiszen együtt kezdtük az ipart... Na oké, az olvasók akarata szent. Már kölyökkorom óta vonzottak az elektromos csodák, a játéktermesek réme voltam. Egy belással végignyomtam a Galaxiant, a végén már az egész terem a hátam mögött csoportosult, senki nem dobálta a zsetont, kész csőd volt a tulajnak. Több helyről szabályosan kitiltottak. Amerikai utam meghatározó élmény volt számomra: egy életre szerelembe estem a játékgépekkel. Idehaza az elsők között szerváltam C64-est, floppyt, meg jó kapcsolatokat a névtelen importőrökkel. Ők aztán tonnaszám hozták haza maguknak a játékokat és csak nekem passzolták át. Gondolhatod mekkora király voltam péntekenként a klubban (*Csokonai Művház, Zolee*). Egy haveromtól hallottam aztán arról is, hogy van idehaza egy importőr, akinek olyan primőrjei vannak, hogy külföldről is neki írnak, ha valami frissre fáj a foguk. Ez voltál Te. Vampires Empire, Karnow, aztán később a Street Rod, The Untouchables, emlékszel?

AZ 576 KByte A SZÍV TV MŰSORÁN







Z: Hát hogy a makkba ne emlékezném!

M: Ez életem egyik legpezsgőbb időszaka volt. Minden bejött. Siker, némi lé, nők. Aztán meg jött az újság, amit szintén kitehetek a vitrinbe. A tulajdonos jobbkeze voltam, akárki akármit mond, a régi maggal (veled, SzJVC-vel, T.J.-vel, Tihor Mikivel) megalapoztuk a lap jövőjét. Jó volt együtt ökörködni, dolgozni, néha izzadni és látni, hogy végül profi munka kerül ki a kezünk közül.

Z: Miért tűntél el olyan váratlanul?

M: Változásra volt szükségem, hogy újult erővel tudjak visszatérni. Belefárad az ember az állandó robotba, kell egy kis lazítás.

Z: És ellazultál?

M: A fenéket! A lazítás helyett ismét sikerült beletrafálnom egy jó feszkós melóba, minden nap 10-6-ig gályázás. A munka végül is laza volt, de dögunalom: nap mint nap lesed a véletlenül betérő vásárló minden lépését, hátha vesz valamit a gádzsijának, de ilyen árak mellett a legtöbben csak összetaperolják az árut, aztán húznak a sunyiba. Hiába volt mellettem 4-5 csaj, a nő az csak nő. Nagy a szájuk, aztán ha rájuk repülsz, csak gágognak. Kiöregedtem már ebből, Zolee apó.

Z: Akkor éppen kapóra jött a műsor, nem?

M: Úgyvalahogy. Mindig is szerettem a tévés szerepeket, főleg a lazább szerkezetűeket, ahol nem az számít, hogy az Ifjúságvédelmi és Pubertáskori Pattanáselhárító Főosztály milyen véleménnyel lesz az elkészült anyagról. No humor, no akció, no értelem, csak fizessen a kuncsaft, tudod mire gondolok. Ennek vége. Mostanra nagyon jó banda jött össze egy frankó műsor készítéséhez. Vári Zoli érti a dolgát, jobbára ő nyomja - a láthatatlanságba burkolódzva - a PC-s és konzolos játékbemutatókat, a kameramann skac profi, mindig mobil a felvevő, s hajlik az extrémebb ötletek megvalósítására is, a vágó srác meg olyan trükköket adagol, hogy Steven Spielberg is tanulhatna tőle.

Z: További tervek?

M: Zolle anyó, ne nyüstölj. Tudom, hogy arra megy ki a dolog, hogy visszajöjjek írni, de ez nem csak rajtam áll. Az olvasóktól még egy kis türelmet kérek, ami késik nem múlik. Majdcsak lesz valahogy...

Z: Hát jó, stay cool, cimbora!

M: You too, öreg harcos.



Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

AMIGA PROGRAMOK

AMNIOS	1999	
ARCHER M.S POOL	2999	
BANSHEE-A1200	4999	
BLACK CRYPT	2999	
BOB S BAD DAY	1999	
BRIAN THE LION-A1200	3999	
CAMPAIGN	2999	
COLONIZATION	6999	
DESERT STRIKE	2999	
DISPOSABLE HERO	2999	
DOGFIGHT	3999	
DUNE	2999	
EPIC	2999	
EUROPEAN FOOTB.CH.	2999	
FIFA INT. SOCCER	6999	
FOOTBALL GLORY	2999	
INDY HEAT	1999	
KICK OFF 3	2999	
LION KING AGA	4999	
LOTUS TRILOGY	2999	
MENACE	999	
NIGEL MANSEL W.CH.	2999	
NINJA REMIX	1999	
OUT RUN	1499	
OUT TO LUNCH	2999	
OVERLORD	3999	
PLAN 9 FROM OUTER S.	1999	
PREMIER MAN.3 MULTI E.	2999	
RISE OF ROBOTS A500+	4999	
ROAD RASH	2999	
RVF HONDA	1999	
SECOND SAMURAI-A1200	3999	
SEEK AND DESTROY	3999	
SENSIBLE GOLF	5999	
SHADOW FIGHTER AGA	2999	
SHAQ FU	3999	
SIERRA SOCCER	3999	
SPACE HULK	2999	
SPERIS LEGACY AGA	4999	
STREET FIGHTER 2	2999	
SUBWAR 2050 AGA	2999	
SYNDICATE	2999	
THE KRYSTAL	1999	
THEME PARK AGA	4999	
UFO AGA	2999	
WING COMMANDER	2999	

CD32 PROGRAMOK

AKIRA	3999	
ALFRED CHICKEN	2999	
ALIEN BREED 3D	6999	
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	
ALIEN BREED TOWER A.	4999	
BATTLE TOADS	3999	
BENEATH STEEL SKY	5999	
BUBBA AND STIX	4999	
CANNON FODDER	3999	
CHUCK ROCK	3999	
CHUCK ROCK II	2999	
D GENERATION	3999	
DEEPCORE	2999	
DISPOSABLE HERO	2999	
FIELDS OF GLORY	5999	
FIRE AND ICE	3999	
FLY HARDER	2999	
FURY OF THE FURIES	3999	
HUMANS	3999	
IMPOSSIBLE M.2025	5999	
INTER KARATE +	999	
JOHN BARNES FOOTB.	2999	
JUNGLE STRIKE	4999	
KID CHAOS	3999	
LAST NINJA III	999	
LEGACY OF SORASIL	4999	
LOTUS TRILOGY	4999	
MICROCOSM	7999	
MYTH	2999	
NIGEL MANS.WORLD CH.	4999	
PINBALL FANTASIES	4999	
PREMIERE	3999	
PROJECT X & F17	3999	
RISE OF ROBOTS	3999	
SEEK & DESTROY	3999	
SHADOW FIGHTER	5999	
SPERIS LEGACY	4999	
SPERIS LEGACY	4999	
STRIKER	4999	
SUBWAR 2050	5999	
SUPER METHANE BROTH.	2999	
SUPER PUTTY	1999	
SUPER STARDUST	5999	
SUPERFROG	2999	
SURF NINJAS	999	
TOP GEAR 2	2999	
TROLLS	999	
ULTIMATE BODY BLOWS	3999	
UNIVERSE	3999	
WORMS	5999	
ZOOL II	3999	

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	
ROBOCOP 3	999	
TOKI	999	

C64 KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	899	
ACROJET	899	
ALIEN 3	999	
ARMALYTE	899	
BADLANDS	899	
BLUE BARON	899	
CALIFORNIA GAMES	899	
CHAMPIONSHIP WRESTLING	899	299
CONTINENTAL CIRCUS	899	
CRACKDOWN	899	
DELTA	899	299
DOUBLE DRAGON	899	
DRAGONS OF FLAME	899	
F1 TORNADO	899	
FLIMBO S QUEST	899	
FORGOTTEN WORLDS	899	
GAMES WINTER EDITION	899	
GEMINI WINGS	899	
GO FOR GOLD	899	299
HAWKEYE	899	
HEROES OF THE LANCE	899	
HUNTERS MOON	899	
LAST V8	899	
LED STORM	899	
MC DONALD LAND	999	
MERCS	899	
MICROPROSE SOCCER	899	
MOONWALKER	899	299
MULTIMIXX I	899	299
MULTIMIXX IV	899	299
MYTH	899	
NIGHTSHIFT	899	299
NINJA COMMANDO	899	299
NINJA RABBITS	899	
OUTRUN	899	
OUTRUN EUROPA	899	
PIRATES	999	
Q10 TANK BUSTER	899	
QUEDEX	899	299
RICK DANGEROUS 2	899	299
ROBOCOD	899	299

RODLAND	899	
SILKWORM	899	
SKATIN USA	899	
SOCCER DOUBLE 2	899	299
SOCCER DOUBLE 3	899	
SOLO FLIGHT	899	
ST DRAGON	899	
STRIDER 2	899	
SUMMER CAMP	899	299
SUPER MONACO GP	899	
SUPER SCRAMBLE	899	
SWIV	899	
TETRIS ÉS KIKUGI	899	
TIGER ROAD	899	
TITANIC BLINKY	899	
TURBO CHARGE	899	
TURRICAN	899	
TUSKER	899	
WINTER GAMES	899	

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

KIDS PACK	999	599
-POSTMAN PAT		
-SOOTY AND SWEEP		
-COUNT DRACULA		
-POPEYE 2		
-THE WOMBLES		
-SUPERTED		
POPEYE COLLECTION	999	599
-POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLLECTION	999	599
-POSTMAN PAT 1,2,3		

C64 LEMEZEK

A KATÉLY	999	
ACTION FIGHTER	699	
ALIEN 3	999	
BBURAGO RALLY	999	
BLUES BROTHERS	599	
BUDOKAN	999	
CHUCK ROCK	999	
CREATURES	999	
CREATURES 2	999	
DALEK ATTACK	799	599
DARKMAN	999	
DIE HARD 2	999	
DOUBLE DRAGON 3	999	
DYNASTY WARS	599	
F16 COMBAT PILOT	999	
FIGHTER BOMBER	999	
FINAL FIGHT	999	
FLIMBO S QUEST	999	
GOLDEN AXE	999	
GRAND PRIX CIRCUIT	999	
HUDSON HAWK	799	
JAWS	699	
JUDGE DREED	999	
LAST NINJA 3	999	
LETHAL WEAPON	799	599
LICENCE TO KILL	999	
LONG LIFE	999	
LOTUS EDSPRIT	999	
MC DONALD LAND	999	
NEWCOMER	999	
NO LIMIT	999	
NORTH & SOUTH	999	
OPERATION HORMUZ	499	
OPERATION NEPTUN	999	
PINK PANTHER	999	
RAMBO 3	599	
ROBOCOP 2	999	
RODLAND	999	
RUNNING MAN	999	
SHADOW DANCER	999	
SHADOW WARRIOR	999	
SHINOBI	999	
SKULL & CROSSBONES	599	
STEIGAR	499	
STREET ROD	999	
SUBURBAN COMMANDO	999	
SWORD OF HONOUR	999	
TEENAGE M.NINJA TURTLES	999	
TERMINATOR 2	999	
TEST DRIVE 2	999	
TETRIS ÉS KIKUGI	699	
TIME MACHINE	999	
TIME SCANNER	599	
TOM & JERRY 2	999	
TOTAL RECALL	999	
TURBO OUTRUN	999	
TURRICAN II	999	
TUSKER	999	
VENDETTA	999	

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

BLACKTHORNE	7900	
DOUBLE DRAGON V	8900	
[illegible]	7900	[illegible]
JAMES BOND JR	7900	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
OPERATION LOGIC BOMB	[illegible]	[illegible]
PUSH OVER	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
X KALIBER 2097	8900	

SNES PAL CARTRIDGE-OK

90 MINUTES	12900	
BATMAN AND ROBIN	11900	
BATMAN FOREVER	7900	
BIG SKY TROOPER	11900	
BOOGERMAN	12900	
BRUTAL	9900	
CAPTAIN COMMANDO	9900	
CRAZY CHASE	9900	
DEEP SPACE 9	13900	
DEMOLITION MAN	9900	
DONKEY KONG COUNT.	12900	
DONKEY KONG COUNT 2	14900	
DOOM	11900	
EARTHWORM JIM 2	13900	
FIREMEN	7900	
FLINSTONES	8900	
GHOUL PATROL	7900	
HAGANE	7900	
ILLUSION OF TIME	7900	
INCREDIBLE HULK	10900	
JOE AND MAC 3	8900	
JUNGLE STRIKE	12900	
KILLER INSTINCT	11900	
KIRBY S GHOST TRAP	6900	
LEGEND	7900	
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	
LOST VIKINGS	9900	
MECHWARRIOR 3050	11900	
MEGA MAN X	9900	
MEGA MAN X 2	9900	
MICKEY MOUSE CIRCUS	12900	
MICRO MACHINES	8900	
MICRO MACHINES 2	11900	
MORTAL KOMBAT 3	12900	
NHL 96	11900	
NIGEL MANSELL GP	9900	
NIGEL MANS. INDYCAR	9900	
PARODIUS	6900	
PINBALL FANTASIES	6900	
PINK PANTH.GOES H.W.	9900	
POP AND TWINBEE	6900	
PREHISTORIK MAN	9900	
PRIMAL RAGE	11900	
PRINCE OF PERSIA	7900	
REVOLUTION X	12900	
SEAQUEST DSV	11900	
SEPARATION ANXIETY	12900	
SOCCER KID	9900	
SPIDERMAN TV	7900	
SUP.MARIO 2 YOSHI ISL.	12900	
SUPER BATTLE TANK 2	9900	
SUPER BC KID	10900	
SUPER TURRICAN 2	12900	
TETRIS 2	7900	
THE MASK	9900	
TINY TOON BUSTER L.	7900	
URBAN STRIKE	9900	
VORTEX	9900	
WATERWORLD	9900	
WEAPONLORD	12900	
WOLVERINE	7900	
X KALIBER 2097	9900	
ZOMBIES ATE MY NEIGHB.	6900	

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ALADDIN	6900	
ALIEN 3	5900	
ASTERIX	6900	
BOMBERMAN	6900	
BUBSY II	6900	
DUCK TALES 2	6900	
EARTHWORM JIM	7900	
F1 RACE	4900	
KILLER INSTINCT	7900	
KIRBY DREAM LAND	5900	
KIRBY S DREAM LAND 2	6900	
KIRBY S PINBALL LAND	5900	
LION KING	6900	
MARIO PICROSS	5900	
MEGA MAN IV	6900	
MICRO MACHINES 2	6900	
MORTAL KOMBAT II	6900	
NBA LIVE 96	7900	
NBA ALL STARS	5900	
NHL 95	6900	
NIGEL MANSELL	6900	
PINBALL MANIA	5900	
RACE DAYS	6900	
SMURFS	6900	
SPACE INVADERS	4900	
STREET FIGHTER 2	6900	
SUPE R MARIO LAND 2	5900	
SUPER BATTLE TANK	6900	
TERMINATOR 2	5900	
TESSERAE	3900	
TETRIS 2	5900	
WARIOLAND	6900	
WATERWORLD	6900	
WORMS	6900	
WWF RAW	5900	

32 X JÁTÉK CARTRIDGE-OK

MOTO CROSS	13900	

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	
BUBBLE AND SQUEAK	7900	7900
DR ROBOTNIK S MEAN M.	5900	[illegible]
NFL FOOTBAL94	5900	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
SOCKET	7900	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ZOMBIES ATE MY NEIGHB.	7900	

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT	6900	
AERO THE ACROBAT 2	7900	
ALADDIN	9900	
ALIEN SYNDROME	9900	
ASTERIX	7900	
ASTERIX POW. OF GODS	9900	
BARNEY THE DINO	7900	
BATMAN AND ROBIN	12900	
BATTLE TOADS	4900	
BOOGERMAN	7900	
BUBBLE &SQUEAK	6900	
CASTLEVANIA	7900	
CHESTER CHEETAH II	8900	
COMIX ZONE	9900	
CRASH DUMMIES	7900	
CUTHTROAT ISLAND	9900	
DEEP SPACE 9	12900	
DESERT DEMOLITION	11900	
DONALD MAUI MALLARD	11900	
DRAGON	9900	
DRAGON S REVENGE	7900	
DYNAMITE HEADY	9900	
E SWAT	6900	
EARTHWORM JIM 2	13900	
ECCO THE DOLPHIN	7900	
ECCO THE DOLPHIN 2	7900	
ETERNAL CHAMPIONS	7900	
EX MUTANTS	6900	
EXO SQUAD	11900	
FATAL FURY 2	9900	
FIFA 96	12900	
GARFIELD	11900	
HOOK	7900	
INCREDIBLE HULK	6900	
IZZY S QUEST	9900	
JIMY WHITE SNOOKER	7900	
JURASSIC PARK 2	7900	
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	
LANDSTALKER	6900	
LIGHT CRUSADER	12900	
MARSUPILAMI	11900	
MEGA MAN WILLY WARS	11900	
MEGA SWIV	7900	
MICKEY MANIA	9900	
MORTAL KOMBAT 3	13900	
MS PACMAN	7900	
NBA LIVE 96	12900	
NHL 96 HOCKEY	11900	
NIGEL MANSEL INDYCAR	9900	
ONSLAUGHT	6900	
OTTIFANTS	8900	
OUTRUN 2019	5900	
PAPERBOY	7900	
PETE SAMPR.TENNIS 96	11900	
PITFALL	7900	
POWER RANGERS	11900	
PRIMAL RAGE	11900	
PUNISHER	9900	
RED ZONE	6900	
REVOLUTION X	9900	
ROBOCOP 3	6900	
ROBOCOP VS TERM	6900	
RUGBY WORLD CUP 95	7900	
SEA QUEST	7900	
SEPARATION ANXIETY	11900	
SHINING FORCE II	9900	
SKELETON KREW	7900	
SMURFS	7900	
SONIC & KNUCKLES	9900	
SPARKSTER	9900	
SPEEDY GONZALES	11900	
SPIDERMAN MAX.CARN.	9900	
SPIROU	7900	
SPOT GOES TO HW.	12900	
STORY OF THOR	11900	
STREETS OF RAGE 3	11900	
SUPER SKIDMARKS	11900	
TAZMANIA 2	9900	
THOMAS TANK ENGINE	7900	
TOY STORY	13900	
TOYS	6900	
VECTORMAN	11900	
VIEWPOINT	9900	
VR TROOPER	11900	
X MEN 2	11900	
ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900	

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	7900	
BATMAN FOREVER	6900	
CHAKAN	4900	
CHESS MASTER	3900	
CRASH DUMMIES	3900	
DR ROBOTNIKS M.M.	5900	
DRACULA	5900	
ECCO THE DOLPHIN 2	4900	
F1	8900	
FATAL FURY SPECIAL ED.	8900	
GEARWORKS	4900	
JUNGLE BOOK	6900	
PRIMAL RAGE	7900	
SONIC COMPILATION	7900	
SONIC SPINBALL	7900	
STARGATE	3900	
TARZAN	5900	
VR TROOPER	7900	
WIZARD PINBALL	8900	
WWF RAW	5900	

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

ALIEN SYNDROME	3900	
BACK TO THE FUTURE 2	2900	
BANK PANIC	2900	
BUBBLE BOBBLE	2900	
CHAMPION HOCKEY	6900	
FIRE AND FORGET II	2900	
GANGSTER TOWN	2900	
MERCS	2900	
NEWZEALAND STORY	3900	
RAMPAGE	2900	
RASTAN	3900	
ROAD RUNNER	4900	
SMURFS	5900	
SPEEDY GONZALES	5900	
TEDDY BOY	2900	
WOLFCHILD	3900	
XENON 2	2900	

MEGA CD PROGRAMOK

HEART OF ALIEN A.W.2	9900	5900
PRINCE OF PERSIA	6900	5900
RACING ACES	7900	5900
ROAD AVENGER	6900	5900
ROBO ALESTE	7900	5900
SPIDERMAN	7900	5900
THUNDER STRIKE	7900	5900
TIME GAL	6900	5900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

ALADDIN	5999	
ALL DOGS GO TO H.	1999	
ANC.ART OF WAR IN S.	4999	
BATTLE ISLE DATA	3999	
BIG RED ADVENTURE	3999	
BUDOKAN	2999	
CANNON FODDER	2999	
CAR AND DRIVER	2999	
COMANCHE	7999	
CRUISE FOR A CORPSE	2499	
CYBER RACE	3999	
D DAY	4499	
DAEMONSGATE	3999	
DARKER	6999	
DELTA V	2999	
DESCENT	3999	
DESERT STRIKE	3999	
DISCWORLD	5499	
DREAMWEB	2999	
DUKE NUKEM 2	2999	
DUNE 2	2999	
DUNGEON MASTER II	5999	
EARTH SIEGE	6999	
EPIC	2999	
EUROPEAN CHAMPIONS	2999	
F14 FLEET DEF. SCEN.	3999	
F29 RETALIATOR	3999	
FATAL RACING	7999	
FLASHBACK	2999	
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	
FLUX	2999	
FREE DC	4499	
GRAND PRIX UNLIMITED	2999	
GUILTY	3999	
GUNSHIP 2000	3999	
HAND OF FATE -KYR.2	3999	
HARRIER JUMP JET	3999	
HEROES OF THE 357TH	2999	
INDIANA JONES DESKTOP ADV	3999	
INDIANA JONES IV ADV	2999	
INFERNO	5999	
JAGGED ALIANCE	6999	
JUNGLE BOOK	3999	
JUNGLE STRIKE	3999	
JURASSIC PARK	3999	
LION KING	5999	
LITTLE BIG ADVENTURE	4999	
LOMBARD RAC RALLY	2999	
LOW BLOW	2999	
M. JORDAN IN FLIGHT	2999	
MAGIC WORLDS	2999	
METAL MARINES	6999	
MIDWINTER	1999	
MIDWINTER II	2499	
MONKEY ISLAND	2999	
MONKEY ISLAND 2	2999	
MURDER	1999	
NASCAR TRACK PACK	2999	
NHL HOCKEY	2999	
PATRICIAN	4999	
PEPPER S ADVENTURE	2999	
PINBALL DREAMS 2-DATA	3999	
PIRATES GOLD	3999	
PIZZA TYCOON	4999	
POWERMONGER	2999	
PROJECT X	3999	
PYROTECHNICA	3499	
RAMPART	2999	
RAPTOR	2999	
REALMS	2999	
RETURN OF PHANTOM	3999	
RINGWORLD	3999	
ROBOCOP 3	2999	
SECRET W.OF LUFTW.	3999	
SENSIBLE GOLF	7999	
SHADOW LANDS	2999	
SHUTTLE	4999	
SIM FARM	5999	
SIMPSONS	1999	
SLIPSTREAM 5000	4999	
SPACE FEDERATION	2999	
SPACE HULK	2999	
SPECTRE VR	5999	
STAR CONTROLL II	4999	
STAR CRUSADER	5999	
STARLORD	3999	
STREET FIGHTER	2999	
SUMMER CHALLENGE	2999	
SUPER STREET FIGHTER 2	4999	
SYSTEM SHOCK	6999	
TASK FORCE	3999	
TEST DRIVE 2	2999	
TEST DRIVE 3	2999	
THE CYCLES	2999	
THEIR FINEST MISSION	1999	
TRANSPORT TYC.W.EDIT	3999	
ULTIMA VI	2999	
ULTIMA 7	3999	
UNIVERSE	3999	
WACKY WHEELS	2999	
WING COMM S. MISS.	2999	
WINTER CHALLENGE	2999	
WORMS	5999	
WWF 2 EUROPEAN R.	2999	
X WING	3999	
VIKINGS	3999	
ZEPPELIN	3999	

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

11TH HOUR	9999	
1942 PAC.AIR WAR G.	4999	2999
3 PACK COMPILATION	2999	
4 PACK COMPILATION	2999	
7TH GUEST	2999	
ABC W.WORLD OF ANIM	10999	
ABUSE	9999	
ACES OF THE DEEP	8999	
ACTUA SOCCER	9999	
ADV. CIVILIZATION	9999	
AH 64D LONGBOW	11999	
ALIEN ODYSSEY	6999	
ALLIED GENERAL	9999	
ALONE IN THE DARK 3	7999	
ARCHIBALD	5999	
ASCENDANCY	9999	2999
ASSAULT RIGS	9999	
ATTACK STACK COLL.	7999	
BENEATH A STEEL SKY	4999	
BLACK KNIGHT	5999	
BLAKE STONE	2999	
BLOODNET	4499	2999
BLOODWING	9999	3999
BUREAU 13	2999	3999
BUZZ ALDRIN RACE	3999	
CADILLACS DINOSAURS	7999	
CANNON FODDER 2	2999	
CAPITALISM	9999	
CASINO DELUXE	6999	
CENTRAL INTELIGENCE	4999	
CHAOS CONTROL	5999	2999
CHESS MASTER 4000	5999	
CHRONICLES OF THE SW.	9999	
CHRONOMASTER	9999	
CIVILIZATION 2	9999	
COMBAT CLASSICS 3	4999	
COMMAND & CONQUER	9999	
COMMANDER BLOOD	9999	2999
CONGO	9999	
CONQ. OF NEW WORLD	10999	
CONQUERROR AD 1086	9999	
COVERT OPERATIONS	4999	
CREATURE SHOCK	2999	
CRUISE FOR A CORPSE	2999	
CYBER MAGE	9999	
CYBER SPEED	9999	2999
CYBERIA	9999	
CYBERIA 2	11999	
D	9999	
DARKER	9999	2999
DAWN PATROL	2999	
DAY OF TENTACLE	3999	
DESCENT 2	9999	
DESERT STRIKE	2999	
DESTRUCTION DERBY	9999	
DID S VIRTUAL WORLDS	4999	
DREAMWEB	3999	
DUKE NUKEM 2	2999	
DUKE NUKEM 3D	9999	
DUNE	2999	
DUNE 2	2999	
DUNGEON KEEPER	HÍVJ	
DUNGEON MASTER II	6999	3999
DUST	7999	
EARTH SIEGE	9999	3999
EARTH SIEGE 2	9999	
EARTHWORM JIM	9999	
ECSTATICA	5999	
EF2000	11999	
(MAGYAR LEÍRÁSSAL)		
ELDER SCROLLS ARENA	9999	3999
ELITE II	3499	
EURO 96 SOCCER	9999	
EXTRACTORS	7999	3999
EXTREME GAMES	7999	
EXTREME PINBALL	7999	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	
EYE OF BEHOLDER 3	2999	
F1 DOOMARK	4999	
FORMULA 1 GP 2	9999	
(MAGYAR LEÍRÁSSAL)		
F15 II + 50 GAMES	4999	
F15 III	3999	
FADE TO BLACK	7999	
FATAL RACING	6999	2999
FLASHBACK	2999	
FLIGHT OF A. QUEEN	4999	
FREDDY PHARKAS	4999	2999
FRONT LINES	4999	
FX FIGHTER	9999	3999
GOBLINS 1-2	2999	
GRAND PRIX MANAGER	9999	
GREAT NAVAL BATTLES 2	6999	
GREAT NAVAL BATTLES 4	7999	
GUILTY	7999	2999
GUNSHIP 2000+SCEN.	4999	
HARPOON	1999	
HARRIER JUMP JET	3999	
HELLFIRE ZONE	5999	
HERETIC - SHADOW		
OF THE SERPENT	9999	
HERO QUEST	1999	
HEROES OF		
MIGHT & MAGIC	8999	
HI OCTANE	9999	2999
HOOK+LEGEND OF KYR.	4999	
INCA	4999	
INDIANA JONES IV ADV.	2999	
INDY CAR RACING	2999	
INDY CAR RACING 2	9999	
INFERNO	4999	
INHERIT OF THE EARTH	4999	3999
IRON ASSAULT	4999	3999
ISHAR TRILOGY	4999	
JAYNE S ATF	11999	
JAZZ JACK RABBIT	4999	
JOHNNY BAZOKATONE	7999	
JUNGLE BOOK	9999	
JUNGLE STRIKE	2999	
JURASSIC PARK	2999	
KICK OFF 96	HÍVJ	
KID S KIT 4-7	9999	
KID S KIT 8-12	9999	
KINGS QUEST 5	4999	3999
KINGS TABLE	2999	
KNIGHTS OF S.		
+50 GAME	4999	
KYRANDIA 3	3999	
LABYRINTH OF TIME	6999	
LANDS OF LORE	3999	
LAST DINASTY	6999	2999
LAURA BOW 2	2999	
LION	8999	
LITIL DIVIL	2999	
LOADSTAR	9999	3999
LODERUNNER	8999	3999
LORDS OF MIDNIGHT	5999	
LOST EDEN	7999	
LOST IN TIME	2999	
LOTUS 3	1999	
LOTUS 3	4999	
MAGIC CARPET	9999	3999
MAGIC CARPET 2	9999	3999
MAGIC CARPET DATA	4999	3999
MANIAC SPORTS	3999	
MANIC KARTS	5999	
MARINE FIGHTERS	5999	
MASTER PIECE COLL.	9999	
MEGAPACK 5	9999	
MICROCOSM	9999	
MISSION CRITICAL	9999	3999
MONKEY ISLAND	2999	
MORTAL COIL	9999	2999
MORTAL KOMBAT 3	9999	
MUPPETS INSIDE	7999	
NASCAR	3999	
NASCAR TRACK PACK	4999	
NBA LIVE 96	11999	
NHL 96	9999	
NIGEL MANSELL W.CH.	1999	
NOCTROPOLIS	5999	3999
NOMAD	2999	
NORMALITY	9999	
NOVASTORM	9999	3999
OFFENSIVE	7999	
ONE IN A MILLION SEX	4999	
PATRICIAN	4999	
PIZZA TYCOON	4999	
PLAYER MANGER 2	7999	
POLICE QUEST 5 - SWAT	9999	3999
POWER DRIVE	6999	
POWER HOUSE	4999	
PRINCE OF PERSIA 1-2	7999	
PRISONER OF ICE	7999	
PRO PINBALL - THE WEB	7999	
PSYCHIC DETECTIVE	10999	
PUTT PUTT MOON	5999	
PUTT PUTT PARADE	5999	
PYROTECHNICA	4999	
RAPTOR	2999	
RETRIBUTION	3999	
RIDDLE OF MASTER LU	9999	
RISE OF THE ROBOTS 2	9999	
RISE OF TRIAD	6999	
SAM & MAX	2999	
SCREAMER	7999	
SENSIBLE GOLF	9999	
SENSIBLE W. SOCCER	HÍVJ	
SETTLERS 2	9999	
SHADOW CASTER	2999	
SHADOW CASTER	7999	
SHANGAI	6999	2999
SHELLSHOCK	9999	
SHIVERS	9999	3999
SILENT STEEL	6999	3999
SILENT THUNDER	8999	
SILVERLOAD	6999	2999
SIM CITY	3999	
SIM TOWN	9999	
SLIPSTREAM 5000	4999	2999
SOCCER STARS 96	9999	
SPACE HULK	2999	
SPACE HULK	6999	
SPACE QUEST 6	6999	2999
SPECIAL FORCES +50 G.	4999	
SPECTRE VR	6999	3999
SPEED HASTE	9999	
SPELLCASTING PARTY P.	6999	2999
STAR CRUSADER	5999	2999
STAR TREK 25TH ANIV.	2999	
STARLORD	3999	
STEEL PANTHERS	9999	
STORM	HÍVJ	
STREET FIGHTER 2	2999	
STRIKE COMMANDER	3999	
SU 27 FLANKER	8999	
SUBWAR 2050 +SCEN.	4999	
SUMMER GAMES SEX	4999	
SUPER KARTS	5999	
SUPER STREET FIGHTER 2	4999	
SUPERSKI PRO	5999	
SYSTEM SHOCK	2999	
SYSTEM SHOCK	7999	
TANK COMMANDER	4999	
TASK FORCE	3999	
TEK WAR	9999	
TEMPATION COLL.	6999	
-7TH GUEST		
-HAND OF FATE		
-INDY CAR RACING		
-LANDS OF LORE		
TERMINAL VELOCITY	2999	
TERMINAL VELOCITY	8999	
TERMINATOR F SHOCK	9999	
TERRA NOVA	9999	
TFX	2999	
THE DIG	9999	
THEME PARK	3999	
THEXDER	9999	3999
THIS MEANS WAR	9999	3999
THUNDER HAWK 2	7999	
TIE FIGHTER COL.CD	9999	
TILT	9999	
TIME GATE	6999	3999
(MAGYAR LEÍRÁS)		
TOP GUN	9999	
TORINS PASSAGE	9999	3999
TORNADO+FALCON 3.0	5999	
TOUCHE ADV.OF 5TH M.	9999	
TOYOTA CELICA	1999	
TRACK ATTACK	7999	
TRANSPORT TYCOON	6999	
ULTIMA I-VI	6999	
ULTIMA UNDERW. 1-2	2999	
ULTIMA VIII-SAPS	9999	
ULTIMATE SOCCER ENC.	9999	
UNDER A KILLING MOON	2999	
UNIVERSE	4999	
US NAVY FIGHTERS	9999	
VIRTUAL KARTS	7999	
VOODOO LOUNGE	5999	2999
VOYEUR	3999	
WACKY WHEELS	2999	
WARCRAFT II	10999	
WARCRAFT II ADD ON	4999	
WARPLANES VOL.1	7999	
WEREVOLF VS COM.	7999	
WETLANDS	6999	
WING COMMANDER	2999	
WING COMMANDER IV	9999	
(MAGYAR LEÍRÁSSAL)		
WINGS OF GLORY	7999	3999
WIPEOUT	9999	
WITCHAVEN	9999	
WORLD RALLY FEVER	8999	
WORMS	7999	
WORMS REINFORC.	2999	
WRATH OF GODS	6999	2999
WWF WRESTL. ARCADE	7999	
XANTH	6999	3999
ZEPPELIN	9999	2999
ZONE RAIDERS	8999	
ZOOL	1999	
ZOOL 2	2999	

MIVEL LISTÁNK JÚNIUS 15-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL.

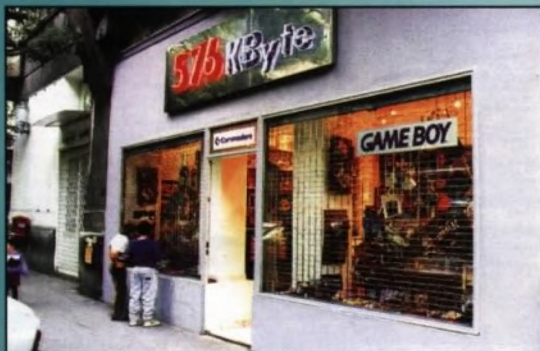
Színessel jelöltük akciós árainkat.

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151









TOVÁBBI BOLTJAINK

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

SZEGED,
Vadász u. 5.

SOHA NEM LÁTOTT ÁRESÉS!
Az árlistánkban kiemelt PC CD ROM játékaink 3999,- Ft-os reklámáron!



SEGA ÉS NINTENDO KAZETTÁK KÖLCSÖNZÉSE
már napi 150 Ft-tól.
Üzletünk a Pasaréti térnél (II., Kelemen László u. 14/a)
várja a játszani vágyókat.
Tel.: 200-2252
Tagsági igazolvány rendszer.

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD ROM akciónk csak e szelvény bemutatásával érvényes.
Vásárláskor hozd magaddal vagy küldd el megrendeléseddel!